任天堂

マザー2 最終攻略読本

ターニング・ポインツ編著

大人のための決定版





マザー2メーキング秘話！

これが最後の攻略読本！



マザー2を旅するためのハンドブック！

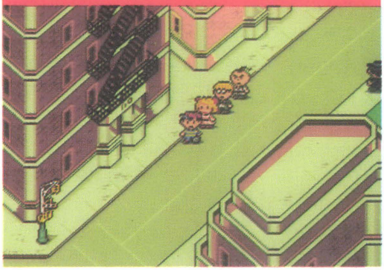
JapanMix

MOTHER2の旅へ ようこそ!

ネス少年の活躍により、世界の平和は保たれました。イーグルランドからフォギーランド、スカラビ、魔境へと続く、それは長い長い旅でした。

わたしたちは、そんなネスの冒険の旅を、みなさんに体験してもらいたいと思っています。そこで、わたしたちは提案します。ネスが冒険したルートを、もう一度、気軽な観光気分でまわってみませんか？　ネスになったつもりで、世界中を渡り歩いてみませんか？

この本は、このツアーに参加していただける、あなたのためのガイドブックです。ぜひともご参加をお待ちしています。



CONTENTS

目次

MOTHER2 ネスの軌跡を追え!
TOUR GUIDE～ツアーガイド 3

- 7 オネット
- 12 ツーソン
- 18 ハッピーハッピー村
- 24 ウィンターズ
- 26 サターンバレー
- 28 ドコドコ砂漠
- 30 フォーサイド
- 38 ムーンサイド
- 40 （旅のワンポイントコラム）
- 41 サマーズ
- 46 ランマ
- 48 スカラビ
- 54 魔境～グミ族の村
- 59 地底大陸
- 62 マジカント
- 64 （旅のワンポイントコラム）

BLANK MAP～白地図集

- 66 ジャイアントステップ
- 68 リリパットステップ
- 70 ミルキーウエル
- 72 レイニーサークル
- 74 マグネットヒル
- 76 ピンククラウド
- 78 ルミネホール
- 80 ファイアスプリングス
- 82 グレイトフルデッドの谷
- 84 ウィンターズ
- 85 ブリックロードの簡易ダンジョン
- 86 サターンバレーへの道
- 87 ゲップーの秘密基地
- 88 埋蔵金発掘現場
- 90 ピラミッド
- 92 ダンジョン男
- 94 魔境
- 96 ストーンヘンジ
- 98 地底大陸

COMPLETE DATA～完全データ

- 100 アイテム一覧表
- 108 PSI大全

（COLUMN 1） 112 MOTHER2の中にある言葉について考える

113 THE CAST 登場人物紹介

（COLUMN 2） 128 MOTHER2の中にある言葉について考える

MOTHER2 チャットルーム

- 130 制作スタッフ全発言集
- 134 音楽監督・鈴木慶一インタビュー

MOTHER2 ツアーガイド後編 140

秋のスペシャルツアー――❶

JAPAN MIX TOURIST

MOTHER2

ネスの軌跡を追え!



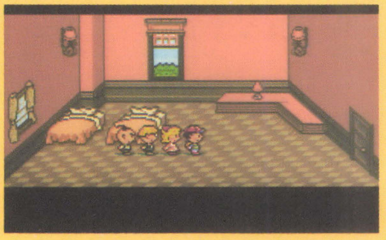
世界の平和を守った少年の歩みを
あなた自身で体験してみませんか?

楽しさと驚きがギュッとつまった

ツアー・スケジュール

199X年。ネスは世界を救いました。これは、そんなネス少年の冒険の軌跡を体験したいあなたのためのスペシャルツアーの日程です。

<日程>	<みどころ>
初日・オネット	ネスの生家→隕石落下現場→図書館→市長舎→旅芸人の小屋→ジャイアントステップ→警察署。観光ポイントはたっぷり。
↓(徒歩)	
2日目・ツーソン	ヌスット広場→発明化の家→グレートフルデッド→ハッピーハッピー村→カオスシアターなど。自転車でまわりましょう。
↓(バス)	
3日目・スリーク	ホテル→共同墓地→サーカステント→サターンバレー→グレープフルーツの滝など。お好みによっては数泊するもよし。
↓(バス)	
4日目・フォーサイド	ドコドコ砂漠→トポロシアター→デパート→恐竜博物館→ボルヘスの酒場→モノトリービルなど。みどころ満載の大都会。
↓(テレパシー)	
5日目・ウィンターズ	寄宿舎→タス湖→簡易ダンジョン→ストーンヘンジ→アンドーナツ博士の研究所など。ゆたかな自然を満喫して下さい。
↓(スカイウオーカー)	
6日目・サマーズ	浜辺→レストラン→トト→クラブストイック→スカラビ文化博物館→船など。世界一のリゾート地でひとときの休息を。
↓(船)	
7日目・スカラビ	市場→スフィンクス→ピラミッド→砂漠→ダンジョン男→潜水艦など。雄大な歴史を感じさせる遺跡に心がふるえます。
↓(潜水艦)	
8日目・魔境	魔境→沼地→グミ族の村→ルミネホールなど。文明の届かないジャングルの奥地の冒険。当ツアー最大の目玉です。



9日目以降の日程は秘密とさせていただきます

ネスの軌跡を追うためには、この9日間では足りません。この先もツアーは続きます。その中身は、先のツアーガイドのページで紹介しましょう。

時のたつのを忘れて、不思

●さらに深く旅したいあなたへ

各種オプションツアーも用意しました

1 西海岸で夢のセカンドハウスを！ くちばし岬の買い物コース

イーグルランド西海岸。ツアー先で、夢のセカンドハウスを購入してみませんか？　男には自分の城が必要です！

2 気分はすっかり宝探し 白ゴマ・黒ゴマ発見コース

広い砂漠のどこかに落ちている2粒のゴマを探す特別コースです。（猛暑のため、心臓に欠陥がある方はご遠慮下さい）

3 ほんの少し勇気を出して ムーンサイド飛び歩きコース

大都会の裏側をちょっと覗いてみたい人へ。ネオンきらめく危険な夜の街を、飛ばされるままに移動してみましょう。



4 オリエントの香りを満喫 マンダラふりかけ体験コース

伝統のランマ王国の代表的主食、マンダラふりかけを体験してみませんか？ 4000年の歴史を感じる不思議な味です。

5 世界に6つしかない幻のキノコ マジックトリフ探索コース

沼の中、どこかに生えている幻のキノコを探すコースもあります。ブタの鼻を使って、貴重なキノコを発見するのです。



身も心もリフレッシュ!
当ツアーおすすめのホテルでご宿泊を!!

JAPAN MIX TOURIST

ホテルオネット

★★★

地方都市の素朴な味わいをどうぞ

素朴に、しかし高級感あふれる内装が、あなたの旅の始まりを歓迎しています。

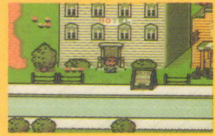


ツーソンホテル

★★★

商業都市特有の機能重視型ホテル

ヌスット広場にほど近い大通りに面しているため、移動、そして買い物に便利です。



スリーク・サンセットホテル

★★★★

歴史を感じさせる古風なたたずまい

ゾンビが徘徊していても営業し続けた老舗のホテル。その心意気を感じて下さい。



モノトリーグランドホテル

★★★★★

誰もが憧れる都会的なホテルです

フォーサイドの中心地に位置する現代的なホテル。都会的な雰囲気を味わって下さい。

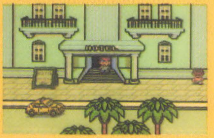


オテル・ド・サマーズ

★★★★★

リゾート地ならではの優雅な雰囲気

部屋からの景観は最高級。波の音と潮風に身をゆだね、リゾート気分を満喫して下さい。



グレートサザーン国際観光ホテル

★★★

砂漠ならではのシンプルな味わい

スカラビ唯一のホテル。衛生面に不安が残りますが、郷に入っては郷に従いましょう。



宿泊時の注意

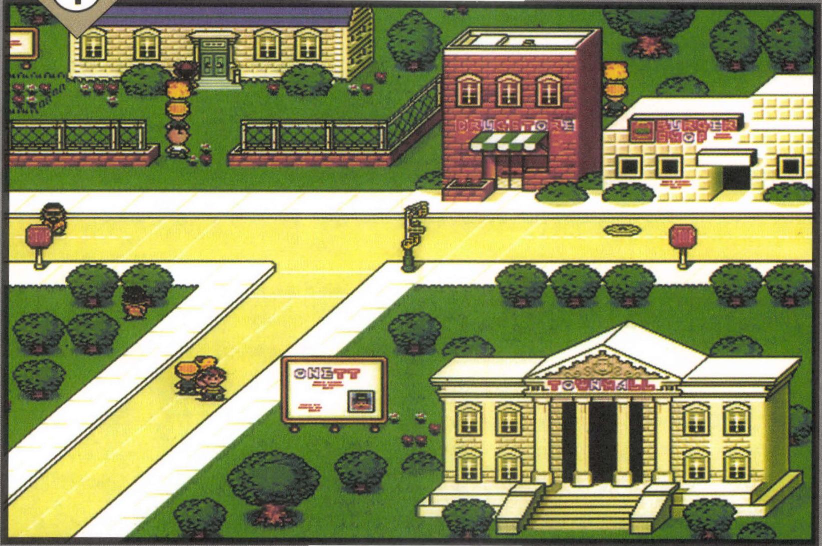
宿泊は原則的に1泊のみ。連泊する場合は改めてチェックインしなおして下さい。ホテル内では新聞を読み上げる等のサービスが行われていますが、ここでのチップは一切不要。またフロントの黒電話などは自由に使用してけっこうです。

イーグルランド中部の町

ONETT

オネット

TOUR GUIDE 1



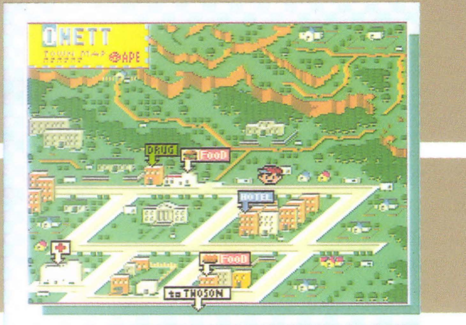
「せいけつで　しずかなまち
ビューティフル　オネットはピカール市長とともに」

（町の看板）

「ガキははやくかえって
ニンテンドーでもやってな」

（町の男）

オネット観光案内

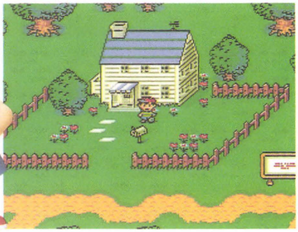


世界を救った少年ネスの生家があるオネット。市当局の努力により清潔に保たれている町並を歩き、昔ながらのガンコなイーグルランド気質を堪能して下さい。



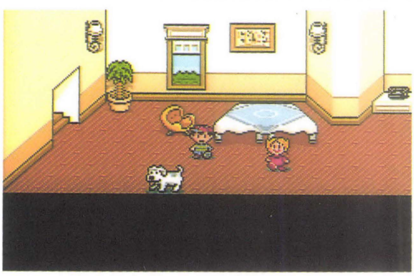
ネスの生家

当ツアーの参加者が絶対に外せないのがここ。庭付きの2階建て、4人家族＋飼い犬という、典型的なイーグルランド中流階級の家庭です。この平均的な家から、世界を救う少年が旅だったことに、静かな感動をおぼえることでしょう。



北の山

すべての発端となる隕石が落下したのがここ。今でもその激しい衝撃による傷跡が残っています。夜に訪れれば、宇宙からやってきた謎の生物ブンブーンがネスと出会い、その使命を伝えたときの雰囲気をよりリアルに感じられるでしょう。



ライヤーホーランドの家

ここは、北の山へ登ったなら、ぜひ立ち寄ってほしい小屋です。ネスもピッキーを救出しにいくときと、翌朝との2回にかけて訪れています。その地下には洞窟が掘られており、その出土品がネスの冒険の大きなポイントになりました。



▶ホーランドの小屋。地下に洞窟がある。

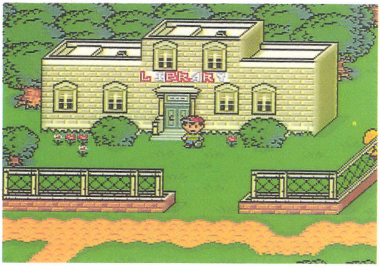
◀ネスの生家。典型的な中流家庭だ。



◀山頂には、いまでも隕石の傷跡が残っている。

図書館

道路封鎖が解け、町に降りられるようになったネスが真っ先に立ち寄ったのがここ。無料で地図を借りられるので、旅行の際にはぜひ寄ってみて下さい。



市役所

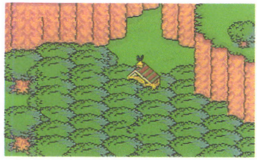
ピカール市長が務める市役所。ちょっとお固い雰囲気ですが、じつはみんないい人ばかり。頼みごとがあるときは、ぜひお立ち寄り下さい。

ゲームセンター

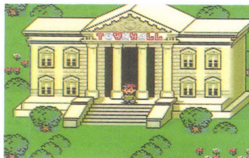
不良グループ、シャーク団がたむろするゲームセンター。ネスがボスのフランクをやっつけてからは、さほど危険な場所ではなくなっているのでご安心を。

旅のエキスパートのあなたへ

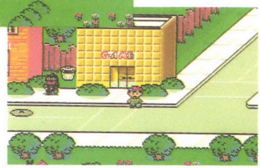
町の北東部、森の中に少年たちの隠れ家があります。いかにもイーグルランドのワンパク小僧たちが作ったこの小屋、ぜひ発見してみて下さい。



◀元気いっぱいな少年たちが隠れる立派（？）な小屋。



◀ちょっとお固い雰囲気が感じられる市役所の様子。



▶なつかしいゲームがたくさん設置されている。

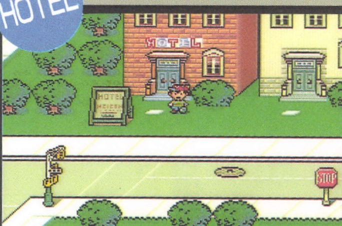


フランクさま

ネスと戦ったフランク。じつはメカを駆使するなかなかの頭脳派。人は見かけによらないものですね。

HOTEL ホテルオネット

●シングル	$35
●ツイン	$70



目立った観光名所もないオネットでは、宿泊価格もとってもリーズナブル。それでいてアットホームな雰囲気を味わえる当ホテルには、ついつい何泊もしたくなることでしょう。もっともネスは、お金を節約したいときには家まで徒歩で戻っていたようですが。

警察署

ことあるごとに道路封鎖をする保守的な警察。封鎖されたところを無理に突破することはできませんので、そのような場合は警察なり市役所なりに掛け合って下さい。なお、警官はみんなゴツい体をしていますが、根は優しい人たちです。

旅芸人の小屋

オネット北東部にある小屋。ジャイアントステップへ行くための入り口でもあります。ふだんは出入り禁止になっていますので、見学する場合は鍵を管理しているピカール市長に申請して下さい。

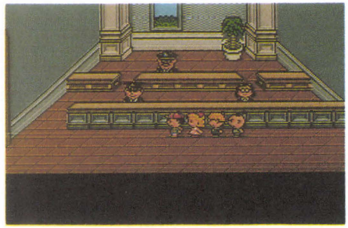


◀ふだんは入り口が閉ざされている旅芸人の小屋。



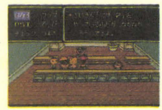
▶道路が封鎖されているときは、市役所に相談を。

警官たちと戦う?



ストロング署長

彼に勝つことで、ネスはその強さを認められ、外へと出発できました。



旅のエキスパートのあなたへ

オネットの西のくちばし岬も、ぜひとも寄ってほしいポイントのひとつ。別荘がありますので、よゆうのある方はご購入下さい。



◀なけなしのお金をはたいてまで購入する価値はないけれど。

ネスの冒険完全チャート　オネット～ツーソン

1. 夜中に隕石が落下し、家の外へ出る ▶
2. ポーキーとともに、ピッキーを探しに山頂へ ▶
3. 山頂でブンブーンから音の石をもらう ▶
4. オネット探索。地図を借りるのを忘れずに ▶
5. シャーク団(フランク)を倒し、市長舎へ ▶
6. 市長から鍵をもらい、旅芸人の小屋へ向かう ▶
7. 洞窟を抜けてジャイアントステップへ ▶
8. 第1のメロディをおぼえる。 ▶
9. 警察署で警官たち5人と戦う ▶
10. 道路封鎖が解け、ツーソンへ出発する。

（注）④で地図をもらわなくともクリアは可能です

ONETT・買い物ガイド

田舎町の雰囲気たっぷりの店並び

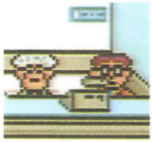
店の数が少ないという、田舎町ならではの不便さを満喫しましょう。



マッハピザ

電話１本で買い物ができる便利な店。他の町にもチェーン展開しています。

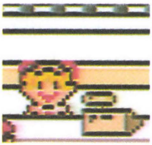
品　物	値　段
ピザ（S）	$48
ピザ（M）	$98
ピザ（L）	$236



ドラッグストア

雑貨を売っている店。あまり高価なものは置いてありません。

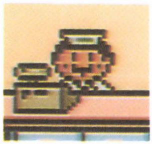
品　物	値　段
ボロのバット	$18
ふつうのバット	$48
ヨーヨー	$29
やきゅうぼう	$19
やすもののうでわ	$98
かぜぐすり	$22



バーガーショップ

おなかがへったらここで買い物。素朴な味わいが感じられます。

品　物	値　段
オレンジジュース	$ 4
コーヒー	$ 6
ポテトフライ	$ 8
ハンバーガー	$14



パン屋

おやつならばここ。大人にとってはちょっと物足りないかも。

品　物	値　段
クッキー	$ 7
バターロール	$12
スキップサンド	$38
ラッキーサンド	$128

治療ならブッシュホスピタルへ

もしも怪我や病気になったときは、オネット唯一の総合病院ブッシュホスピタルへ。通常の治療のほか、ヒーラーという特殊な技能の持ち主が、ありとあらゆる症状をなおしてくれます。詳しいことは受付でお聞き下さい。

治療	$20

ヒーラーの値段	
やわらかくする	$70
ビリビリをとる	$60
おはらいをする	$50

活気あふれる商人の町

TWOSON

ツーソン

TOUR GUIDE 2

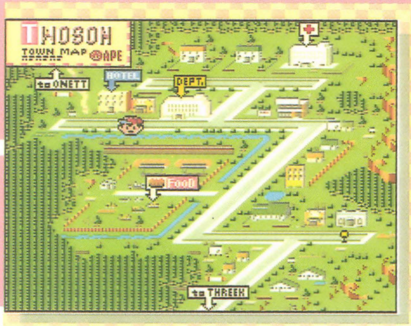


「ヌスットひろば。
せいぎのげきやすバザールれんじつかいさいちゅう」
（町の看板）

「こんやはブギーバックなかんじ
（トンズラブラザースバンド）」
（カオスシアターの看板）

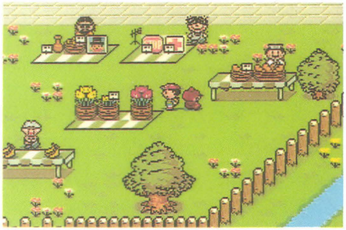
ツーソン観光案内

イーグルランド中部にあるツーソン。大陸横断バスの停留所もあり、人々が交流する町として知られています。雑然としつつも活気ある雰囲気を味わいましょう。

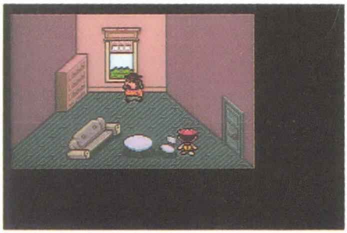


ヌスット広場

ツーソンを代表する闇市。毎日のように「正義の激安バザール」を開催しており、ほうふな品ぞろえと値段の安さでいつでもにぎわっています。やや荒っぽい店主もいますが、広場の奥にはモメごとを収める人がいるのでご安心を。



◀ここでしか買えない品も。



▶広場の奥には小屋がある。

トンチキさん

ネスの強さを試すために戦うヌスット広場のドン。じつはとてもいい人。今はもういないけれど。





◀雑然とした部屋。オタク系の臭いがぷんぷんします。



▶整然とした部屋。あまり発明家っぽくないですね。

アップルキッドの家

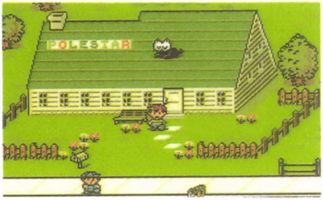
町の南西に住む発明家のひとりが住む家。来訪者には資金援助を求めてきますが、無視してもかまいません。

オレンジキッドの家

アップルキッドの隣家。発明家が住んでいます。冴えない風貌ですが腕はバツグン。資金援助も無駄ではありません。

ポーラスター幼稚園

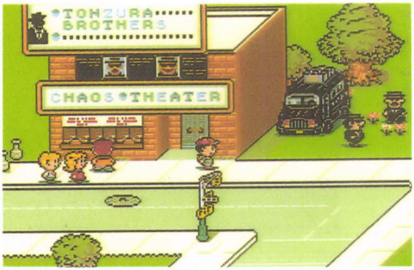
ネスの最初の仲間ポーラ。その父が経営する幼稚園がここ。わんぱくだけどポーラを母のように慕う子供たちからは、その愛情の深さを感じとって下さい。



◀この幼稚園はポーラの生家でもある。

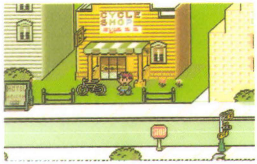
カオスシアター

ドッグフード氏が経営するライブハウス。まだ無名だったころのトンズラブラザースが出演していたのはあまりに有名。当時の雰囲気が今でも残っています。



旅のエキスパートのあなたへ

見るべきところが多い町ツーソン。ぜひ自転車をレンタルすることをオススメします。何人もで行くと断られる可能性あり。おひとりでどうぞ。



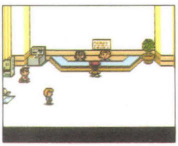
◀ふたり以上だと乗ることができません。ちょっと残念ですね。

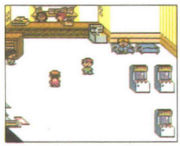
デパート

ヌスット広場とは対象的に、ゆったりとした空間で買い物ができるデパートもあります。のんびりと歩いてみては?



◀いろいろと買い物ができます。品ぞろえも豊富です。





ツーソンホテル

HOTEL

●シングル	$50
●ツイン	$100



グレイトフルデッドの谷を唯一の観光名所とするツーソンも、オネットと同じく、あまり観光客には慣れていない町。ホテルも実用性が重視されたシンプルな作りです。ネスはここを起点にしばらく冒険していましたので、何度となく宿泊したそうですが。

グレイトフルデッドの谷

ツーソンの西に広がる広大な谷。清流とおいしい空気が魅力です。また、ここはキノコ狩りのスポットとしても有名。ここでとったキノコは頭にくっついて、ちょっとしたトリップ気分を味合わせてくれます。それらはヒーラーや谷の入り口にいる少女が買い取ってくれますので、お安く楽しい1日を過ごせますよ。

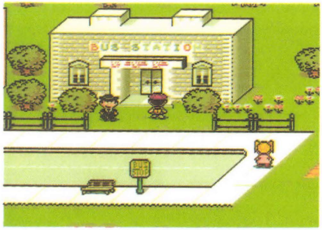


◀かなり広いので、軽装のまま奥まで進むのは危険です。

マッハピザ

オネットと同じチェーン店。電話番号をチェックしておけば、どんなに遠くからでも配達をしてくれます。





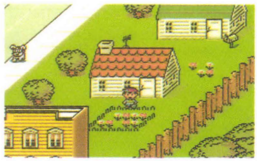
◀トンネルの幽霊さえいなければバスはすぐ出発します。

バス停留所

スリークへと向かうバスが出発します。ただしトンネル内には幽霊がでることがあり、その場合、これらのバスはすべて運休となりますのでご注意下さい。

旅のエキスパートのあなたへ

この町が生んだ最大のスター、ビーナスの生家も、ぜひ訪れたいポイントのひとつ。成功した娘を思う家族のコメントが胸にしみます。



◀町の南東に、大歌手ビーナスの生家があるのです。

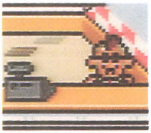
ネスの冒険完全チャート ツーソン～スリーク

1. 女の子が誘拐されたという情報を聞く。 ▶
2. ヌスット広場でトンチキさんと戦う。 ▶
3. オレンジキッドに発明の投資をする。 ▶
4. 発明品を使ってハッピーハッピー村へ行く ▶
5. 小屋のポーラからフランクリンバッジを入手 ▶
6. ハッピーハッピー教団カーペインターを倒す ▶
7. ポーラを助けにいき、仲間に加える ▶
8. リリパットステップで2番目の音を覚える ▶
9. ツーソンで、トンチキさんから札束をもらう ▶
10. トンズラブラザースとともにスリークへ

TWOSON・買い物ガイド

ヤミ市の雑然とした雰囲気を味わいたい

オネットと違い、ありとあらゆる店がそろっているのがツーソンの魅力。すべてを買おうとしても、とうてい持ちきれないことでしょう。じっくりと選別し、ほしいものだけを買うようにしましょう。



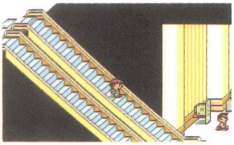
サイクルショップ

自転車は無料でレンタル可能。活用しましょう。

レンタル料	無料

デパート

エスカレーターでつながっているデパート内部にはいろいろな店があります。まずはすべての階をじっくりとまわってみることから始めてみては？



ゆったり気分で買い物を！



バーガーショップ

オネットにある店とほぼ同じ品ぞろえ。おなかがへったらぜひ。

品物	値段
オレンジジュース	$4
コーヒー	$6
ポテトフライ	$8
ハンバーガー	$14



パン屋

パン屋もオネットとほぼ同じ。軽めのランチにぴったりです。

品物	値段
クッキー	$7
バターロール	$12
スキップサンド	$38
ラッキーサンド	$128



ドラッグストア

オススメ商品はぬいぐるみ。外を歩くときには重宝しますよ。

品物	値段
ふつうのバット	$48
フライパン	$56
スリングショット	$89
やすもののうでわ	$98
やきゅうぼう	$19
リボン	$89
かぜぐすり	$22
ぬいぐるみ	$178

SHOPPING GUIDE

ヌスット広場

デパートと違い、路上でさまざまなものを売っているヌスット広場。味付け小物や道具屋の看板など、ほかではなかなか入手できないものも多いのです。



ガラクタ屋

ガラクタといえども、修理すれば立派なグッズに変化します。

品物	値段
ディフェンススプレー	$500
さびのもと	$89
たびのおまもり	$60
どうのうでわ	$349
こわれたスプレー	$189
こわれたアイロン	$149



味付け小物屋

トッピング感覚で使いましょう。食事がぐんとおいしく感じられます。

品物	値段
ケチャップ	$2
こなざとう	$3
チョコチップ	$4
コンデンスミルク	$4
あおのり	$2
タバスコ	$3
しお	$2



パン屋

デパートよりも、こっちのほうが品ぞろえが豊富。買うならこっちで？

品物	値段
クッキー	$7
バターロール	$12
スキップサンド	$38
ラッキーサンド	$128
オレンジジュース	$4
コーヒー	$6



その他

道具屋の看板は便利アイテム。世界でここだけで販売されています。

品物	値段
うみたてたまご	$12
ものさし	$2
バナナ	$5
ふるどうぐやのかんばん	$98

治療ならツーソンホスピタルへ

当ツアーでまわることになる町にある病院は、すべて同じシステムで経営されています。安心してツーソンホスピタルをご利用下さい。ちなみにここのヒーラーは、グレイトフルデッドの谷のキノコを買い取ってくれます。

治療	$30

ヒーラーの値段	
やわらかくする	$80
ビリビリをとる	$70
おはらいをする	$60

OPTION TOUR

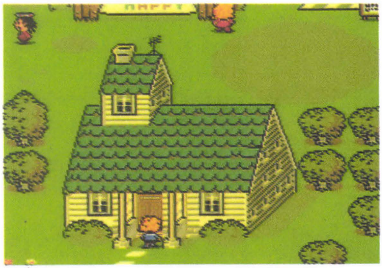
新興宗教の信者たちが集まり住んでいた山間部の村。その宗教熱は少女を誘拐してしまうほどの暴走ぶりを見せたことも。

ハッピーハッピー村

「おれたち　あくまのおつげをきいたのかも」
（村の男）

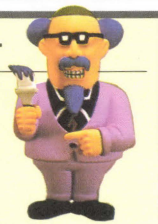
カーペインターさんの家

グレイトフルデッドの谷を越えれば、山間部にたたずむ農業の地、ハッピーハッピー村へ到着します。以前はブルーブルーとつぶやくあやしげな宗教団体が母体となり、村中を青く染めていたこともありましたが、いまではのどかな田舎の村にしか見えないことでしょう。信者の中心に祭り上げられていたカーペインター氏の家も静けさを取り戻しており、以前はあれほどの人を収容していたにもかかわらず、いまでは来客を拒んでいます。プライバシーに関わることですので、見学はひっそりとお願いします。



カーペインター

フランクリンバッジを持ったネスが戦った相手。けっして悪い人ではなかった。



山小屋

ポーラが捕らわれていた小屋は、村の北の洞窟を抜けたところ。鍵はカーペインター氏が持っていたため、最初はネスでも救出できなかったそうです。





リリパットステップへの道

村の東にある洞窟。リリパットステップまではすぐなのですが、いまでも村人たちは足を踏みいれようとしません。

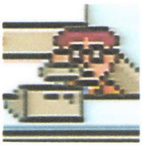
しあわせ相談所

ハッピーハッピー教への入信をせまるところ。教団そのものがなくなってしまったため、今では相談所も存在しません。

ハッピーハッピー村・買い物ガイド

山の奥とはいえ、ひととおりそろっている

2軒のドラッグストアしかないけれど、ひととおりのグッズが購入できます。ここまで歩いてきて疲れたという方は、ぜひ何か買い求め下さい。なお、無人販売所は品がなくなってしまえば、そのまま閉鎖されます。



ドラッグストア

食べ物や飲み物の販売はこちら。品ぞろえが豊富なのが嬉しいですね。

品物	値段
かぜぐすり	$22
すっきりハーブ	$80
クロワッサン	$18
スキップサンド	$38
ラッキーサンド	$128
オレンジジュース	$4
コーヒー	$6



無人販売所

品物さえあれば開店しています。ちなみに、このタマゴは有精卵です。

品物	値段
バナナ	$5
うみたてたまご	$12



ドラッグストア

バットやフライパンも売っているという便利さ。教団の力でしょうか？

品物	値段
いいバット	$98
フライパン	$56
どうのうでわ	$349
ホームズキャップ	$59
リボン	$89

一応病院も完備している

小さな村とはいえ、南東に小さな病院が完備しています。建物の外にはヒーラーもいますので、何の心配もなく旅行を楽しめるのです。

ヒーラーの値段	
やわらかくする	$80
ビリビリをとる	$70
おはらいをする	$60

HOTEL 宿泊はセマイケンド牧場で

●シングル	$50
●ツイン	$100

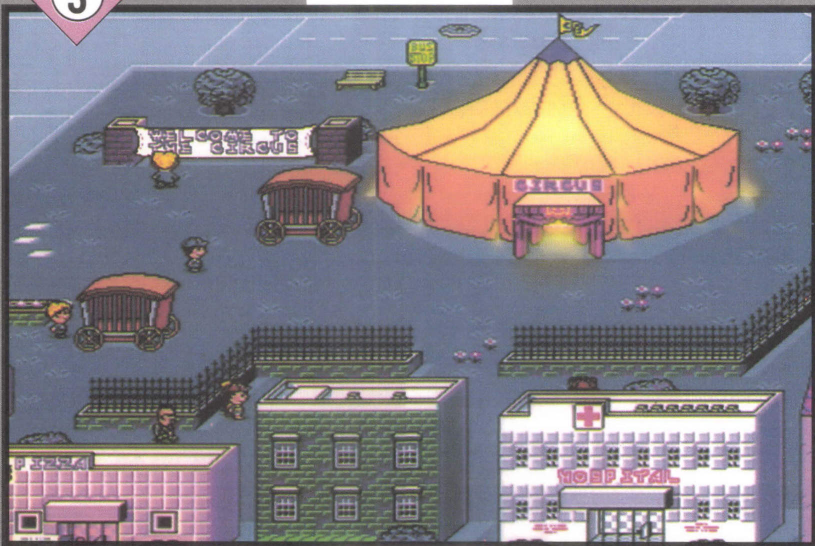
しゃべる牛が1頭だけいる小さな牧場は、宿泊施設としても活用できます。のどかな雰囲気を味わいたいなら、ぜひ泊まってみてはいかがでしょうか

TOUR GUIDE ③

薄闇に包まれた中くらいの町

THREEK

スリーク



「ゾンビのおかげで、このまちは
しんだようになっちまった」

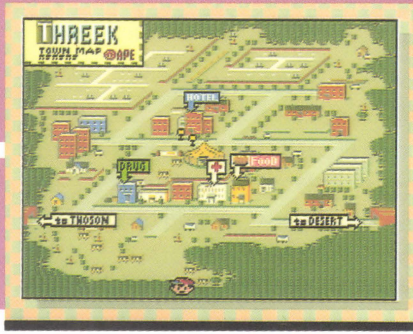
（町の男）

「ほんもののゾンビをみたりできるなんて、
あるいみじゃ　しあわせよね」

（テントの中の女性）

スリーク観光案内

イーグルランド中部に位置する町。以前はゾンビやゴーストが徘徊していたこともあり、観光客はおろか住民でさえ出歩くことはなかったとか。

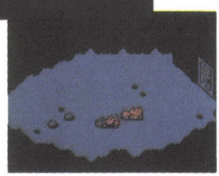


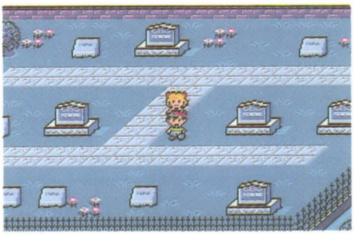
共同墓地

以前は魔物たちが徘徊していたため、とうてい近づけなかった墓地。いまでは安全なので、ちょっと勇気を出して、その奥にある牢屋（のようなもの）をのぞいてみましょう。捕らわれたネスとポーラは、ここから2人目の仲間ジェフにテレパシーを送ったといわれています。




ホテルの中も危険だった?


地下深くには牢屋がある!

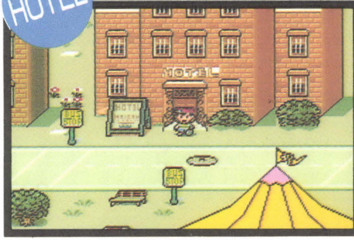

当時は不気味だった!

ホテル

通常は休憩のための場所なのですが、スリークでは、ホテルの内部にもモンスターが出没したことがありました。どれだけ危険な町だったかがわかりますね。

HOTEL スリークサンセットホテル

●シングル	$60
●ツイン	$120



以前は、いつまでも夜のように暗い町だったためか、ホテルの名前も夜をイメージさせるものになっています。お値段はやや高めですが、それに見合うだけの豪華な内装があなたを出迎えてくれますし、早朝にはボーイによる新聞朗読もサービスされています。

サーカステント

町の中央に張られているテント。誰もが家に閉じ込もっている中、ここにはゾンビと戦う意志を持った数少ない人たちが集まってきたといいます。いまでもそのときのメンバーがここに集まっているので、オリの中にいる生け捕りになったゾンビたちをながめながら、テントの中にゾンビを誘い込むという危険きわまりない方法でゾンビと対決した日のことを語ってくれることでしょう。



▲薄闇の中に立つテントは、かなり不気味なものでした。



▶今となっては、ゾンビと戦ったことも懐かしい思い出です。

サターンバレーへの道

墓地のトンネルを抜けると、そこにはきれいな河原が続いています。スリークで数少ない心温まる場所。その先にはサターンバレーもあります。



川を左に見ながら一本道を進むのだ！

南の広場

今では何も残っていませんが、あるとき巨大なテントが出現したのが、スリーク南の空き地。あまりに唐突な出現だったため、ネスもヒント屋に聞くまで知らなかったという逸話も残っています。

ばけテント

巨大なテント。ゲップーの手下となり、ネスたちと戦ったのだ。



ネスの冒険完全チャート　スリーク～ドコドコ砂漠へ

1. 町でゾンビたちの情報を集める ▶
2. ホテルでゾンビに襲われ、拉致される ▶
3. ポーラが2番目の仲間に呼びかける ▶

（ジェフの冒険） ▶

4. スリークでジェフが合流する ▶
5. 南の広場でばけテントを倒し、はえみつ入手 ▶
6. テントにゾンビホイホイをしかけ、宿泊する ▶
7. 墓地のトンネルからサターンバレーへ抜ける ▶
8. ゲップーの基地でゲップーを倒す ▶
9. ミルキーウエルで3番目の音をおぼえる

（注）ジェフの冒険はP25を参照

THREEK・買い物ガイド

行商人を利用していい買い物を

ひっそりと営業している行商人と交渉して、いい買い物をしてみましょう。



ちょっと危険な武器を売っています。取扱いには注意して下さい。

品　物	値　段
エアガン	$215
ボム	$149
ペンシルロケット	$29
さびのもと	$89

ドラッグストア



都会に近づいてきたぶんだけ、品物の質が上がってきました。

品　物	値　段
とてもいいバット	$399
あつめのフライパン	$198
ぼうしヘルメット	$298
さっちゅうスプレー	$19
どうのうでわ	$349

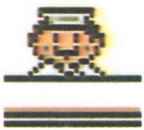
ドラッグストア



旅行にハブラシを忘れた人は、ここで買っておくのもいいでしょう。

品　物	値　段
かぜぐすり	$22
けっせい	$58
すっきりハーブ	$80
ハブラシ	$3
カロリーブロック	$18

パン屋



パン屋はどこでも似たような品ぞろえ。おやつとしてどうぞ。

品　物	値　段
クッキー	$7
バターロール	$12
クロワッサン	$18
スキップサンド	$38
ラッキーサンド	$128
オレンジジュース	$4
コーヒー	$6

治療ならばスリーク総合病院へ

すべて同じシステムで経営されているとはいえ、地域によって保険料の差などがあるため、オネットやツーソンよりも少しだけ料金がかかります。旅先での健康を守るためですから、しかたのないことですけれど。

治療	$40

ヒーラーの値段	
やわらかくする	$90
ビリビリをとる	$80
おはらいをする	$70

OPTION TOUR

フォギーランドの北部、森の湖に囲まれたこの地。ちょっと遠い場所ですが、一度は訪れてほしい美しい場所です。

WINTERS

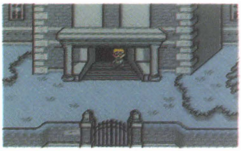
「わたしはポーラ　あなたによびかけています」
（心に届いた言葉）

寄宿舎

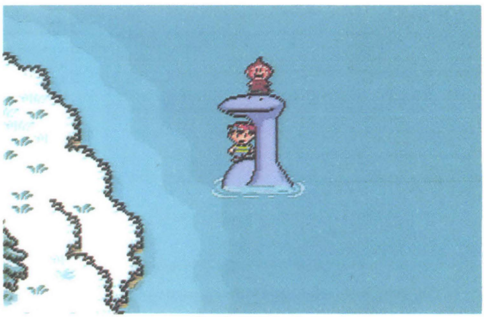
ジェフが生活していた全寮制の学校。規律が厳しいため、観光客が内側に入ることは許されていません。塀のそとから眺めるだけの観光スポットです。すぐそばにドラッグストアがあるので、こっそり抜け出してくる生徒たちに話を聞くことくらいはできるかもしれません。

タス湖

幻の珍獣タッシーが生息するといわれている湖。幻想的な雰囲気が漂う不思議な場所です。風が吹くときが目撃のチャンスだと言われていますので、霧のかかった湖面をじっくりと観察してみて下さい。１年中観測隊が陣取っていて、こちらの質問には気軽に対応してくれます。







アンドーナッツ博士の研究所

タス湖を渡り、洞窟を抜けたところにあるため、訪れるのはかなり大変ですが、世界的権威のアンドーナッツ博士とは、ぜひ対面してほしいものです。友好的なビッグフットにも会えるかもしれません。



◀宿泊と同じ効果のあるマシン。体験してみて下さい

ストーンヘンジ

古代から残る不思議なスポット、ストーンヘンジ。その中央には洞窟の入り口があり、その奥には宇宙人の基地と思わしきものがあるそうです。かなり深いので、足を踏みいれるときは相応の準備が必要でしょう。





WINTERS・買い物ガイド

都市から離れている不便さも魅力



ドラッグストア

寄宿舎のすぐ前にある。フォギーランドでバットを売る珍しい店だ。

品　物	値　段
ゴヂラのバット	$698
たのしいフライパン	$1490
しずけさのコイン	$2500
えんそくランチ	$24
ダブルSサンド	$98
ラッキーサンド	$128
コーヒー	$ 6



研究所

研究所の中にいるビッグフットが売っている。ときにはいないこともある。

品　物	値　段
カップメン	$98
ほしにく	$70
おとなのドリンク	$38
コーヒー	$ 6
たかいみず	$198
うらカンポー	$380

ジェフの冒険 完全チャート

ウインターズ スリーク

1. ちょっとかぎマシンを入手してから出発
2. 風船ガムでバルーンモンキーを仲間にする
3. 強風の中、タッシーに乗ってタス湖を渡る
4. ふたつの洞窟を抜けて研究所へ到達
5. 研究所からスカイウォーカーでスリークへ

OPTION TOUR

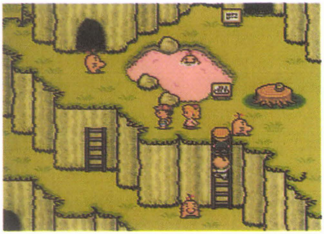
当ツアーの最大の観光スポットがここ。そこだけ別の時間が流れているかのような不思議な世界を、ぜひ体験しましょう。

サターンバレー

「なんかむつかしいことをかんがえよう　これからのぼくは」
（どせいさんの言葉）

温泉

村の北にある温泉は、あらゆる体の障害に効くというすばらしい効能を誇ります。訪れた人は誰でも快く迎えてくれるどせいさんたちの好意に甘えて、ぜひのんびりと体をのばしてしまいましょう。ネスたちも、ここで冒険の疲れをいやしたといわれています。



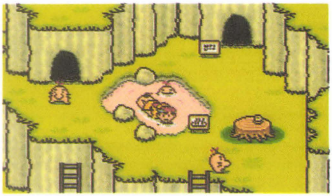
◀カワイイ姿のどせいさんたちがいっぱい住んでます。

ぐれーぷふるーつの滝

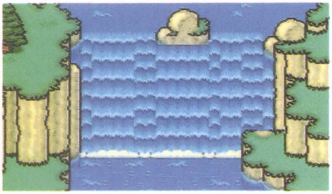
サターンバレーから、さらに川上へと進んでいったところにあります。ごう音を立てている滝の裏に入ることもでき、その奥にはゲップーの秘密基地が広がっています。昔はここで3分間待つことになり、ビショ濡れになったそうです。

ミルキーウエル

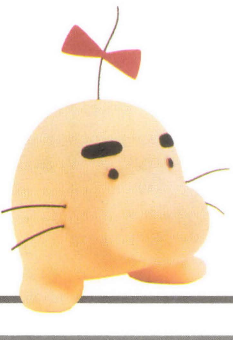
サターンバレーの近くにある洞窟の奥には、ネスたちが音をおぼえる場所のひとつがありました。歩いてすぐのところですので、ぜひ立ち寄ってみて下さい。



▶温泉につかってのんびりするのが旅の醍醐味。



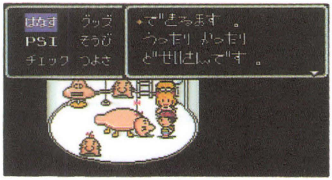
◀滝の奥で3分も待つのは大変だったはずです。



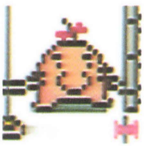
サターンバレー・買い物ガイド

売ったり買ったり楽しみたい

「うったりかったりどせいさんです」と不思議な日本語をしゃべるどせいさんたちの店は、けっこう品ぞろえが豊富なので、立ち寄った際にはがんばって買い物をしてみたいもの。ここでしか買えない品物もいくつかあるので、土産として重宝することでしょう。ちなみにネスが初めてここを訪れたときよりも、今のほうが品数が増えているようです。



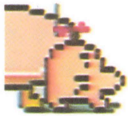
◀言葉は変ですが、商売はマトモなので安心。



店（上）

高い物から安い物まで千差万別。統一性がないのがどせいさんの店です。

品　物	値　段
さっちゅうスプレー	$19
くわがたむし	$ 8
すっきりハーブ	$80
アーモンドもなか	$22
いのちのつのぶえ	$1780
うらカンポー	$380
えはがき	$ 2



店（下）

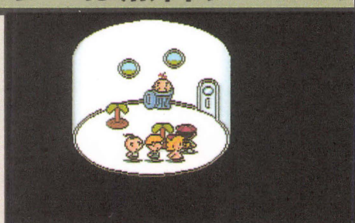
こちらの品ぞろえはけっこうマトモ。他の町でも売っているものも多い。

品　物	値　段
スーパースリング	$449
たびのおまもり	$60
おおきなおまもり	$400
ぎんのうでわ	$599
まっかなリボン	$179

炎のペンダント	$3000
しずくのペンダント	$3000
やみのペンダント	$3000
ブタようかん	$222

HOTEL ✚ 宿泊・治療・ヒーラーは無料サービス

他人を疑うことを知らないどせいさんは、訪れた人はみんなともだちだと思っているようです。だからともだちが困っているときには、すべて無料でサービスしてくれます。病院もホテルもヒーラーもすべて料金を請求しません。その心遣いが嬉しいですね。



OPTION TOUR

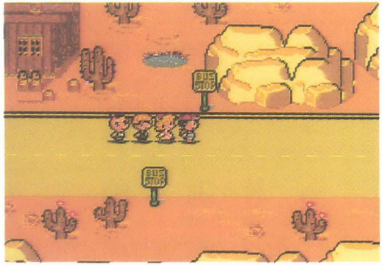
広い広い砂漠。しばらく歩いていると日射病になりがちなので、ぬれタオルなどの準備をしてから観光したいもの。

ドコドコ砂漠

「ダイアがでてもねぇ　しょうがないんだよねぇ」
(色々な人たちの言葉)

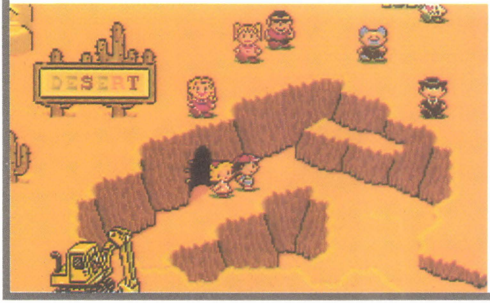
バス停

砂漠の中央にぽつん、とあるバス停。ここが砂漠の入り口になっていますので、奥まで足を踏みいれたい人はドラッグストアで用意を整えてから砂漠へと進んで下さい。ダライ・ジャブの洞窟もすぐ近くにあります。



埋蔵金発掘現場

モッチー兄弟が掘り続けている穴からは、結局埋蔵金は出てきませんでした。かわりに5匹のモグラたちと、なぜかダイアモンドの塊が発掘されました。今でも穴は残されていますので、ぜひ足を踏み入れてみて下さい。帰り道は穴抜けネズミたちが案内してくれます。



黒ゴマ・白ゴマ・コンタクト

砂漠のあちこちには、色々な落とし物が用意されています。日射病に気をつけながら、それらを探しに歩きまわるのも楽しいでしょう。





ドコドコ砂漠・買い物ガイド

強い日差しに注意しよう

ネスたちがここを訪れたときは、バッファローの群れによって道が封鎖され、砂漠を自分の足で横断しなければなりませんでした。この地の店は、そんな砂漠の冒険者たちのためにあります。すべては命を守るためにある品物なんですね。



◀ドラッグストアとモッチーの小屋は宿泊施設としても利用可能



◀密売人もいます。イーグルランドは危険な人たちでいっぱいです。



売店

埋蔵金発掘現場に出店されていた小さな店。どこからやってきたのか？

品物	値段
オレンジジュース	$ 4
コーヒー	$ 6
ハンバーガー	$14
えんそくランチ	$24
スキップサンド	$38
ぬれタオル	$24
アイスキャンディー	$ 7



ドラッグストア

広い砂漠で体力を消耗したとき、重宝する品物はこちらで売っています。

品物	値段
すっきりハーブ	$80
カロリーブロック	$18
スキップサンド	$38
ラッキーサンド	$128
オレンジジュース	$ 4
えんそくランチ	$24



ドラッグストア

ちょっとした雑貨はこちら。お土産を買うならこちらの店ですね。

品物	値段
ミスターのバット	$498
あつめのフライパン	$198
いいフライパン	$598
ぎんのうでわ	$599
やすらぎのコイン	$1500

ヒーラーがポツリといる

病院こそないけれど、さまざまな症状をなおしてくれるヒーラーはいます。過酷な環境だけに嬉しいですね。

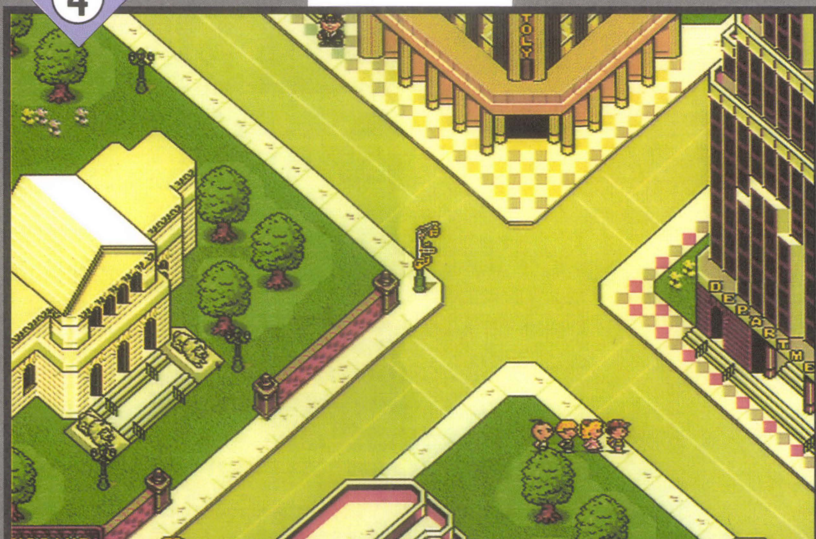
ヒーラーの値段	
やわらかくする	$100
ビリビリをとる	$90
やわらかくする	$80

東海岸の大都会

FOURSIDE

フォーサイド

TOUR GUIDE 4



「しみんのあんぜんより　モノトリーさまの
あんぜんをまもるのが、オレたちのにんむ」

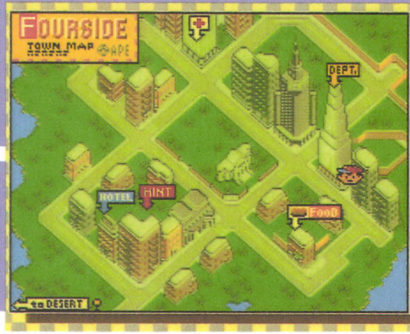
（路上勤務の警察官）

「むかしのモノトリーは　あんなに
パワーのあるおとこじゃなかった……」

（ボルヘスの酒場の男）

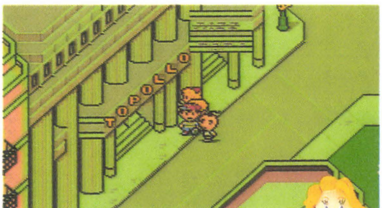
フォーサイド観光案内

ネスたちが訪れた頃は、モノトリーによって町中が買い占められていましたが、いまでは清潔で平和な大都会に変身。洗練された雰囲気があなたを待っています。



トポロ劇場

フォーサイド最大のナイトスポットがここ。メジャーバンドとなったトンズラブラザース、そして実力派新人ボーカリストのビーナスのショーがたっぷりと楽しめます。チケットは劇場の受付、もしくはフォーサイドグランドストアで。

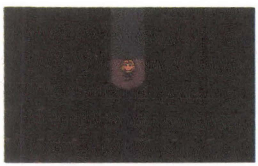






旅のエキスパートのあなたへ

現在、トポロ劇場ではビーナスのステージが続いている。美しい歌声はぜひ聞いてみてほしいもの。そのときは音のするものは持ち込まないように。



◀切ないメロディーと美しい歌声が感動的なステージです。

モノトリーグランドホテル

●シングル	$75
●ツイン	$150



ここもモノトリーが買収し、経営しているホテル。大都会だけあって宿泊客は多く、従業員もちょっと混乱気味なのがタマに傷。しかしリッチな外装はイーグルランド随一。町の中心部に近く、ヒント屋がすぐ裏にあったこともあり、ネスもよく宿泊したそうです。

モノトリービル

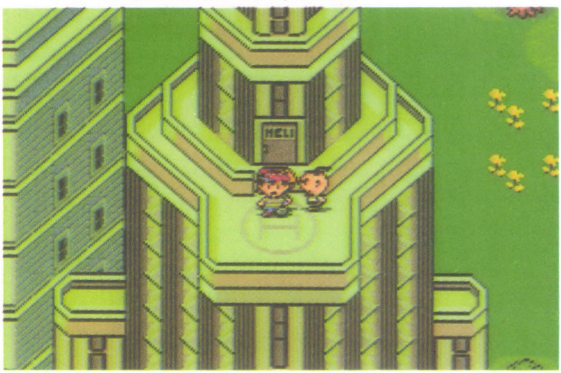


巨大なビルが立ち並ぶフォーサイドの中でも、ひときわ目を引くのがこのモノトリービル。地上48階建て。とんがった先端部のまわりにはヘリポートまで完備していて、そこからはフォーサイドの全景を見渡すことができるようになっています。地上から47階までは直通のエレベーターがつながっていて、誰でも無料で利用することができます。ぜひ一度登ってみて、フォーサイドの摩天楼をその目で見てほしいものです。

なお、48階はモノトリー氏個人のフロアになっているため、通常は立ち入ることができません。無理に登ろうとすると黒服の男たちに制止されることもありますので注意して下さい。どうしてもモノトリー氏に面会したいという場合をのぞき、訪れるのはやめたほうがいいでしょう。48階はプライベートなフロアであるため、部屋と部屋とが迷路のようにつながっていて、ふらりと訪れた観光客はまず確実に迷います。ひとつひとつのドアを確認して進んでいきましょう。



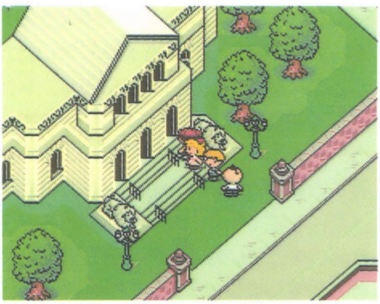


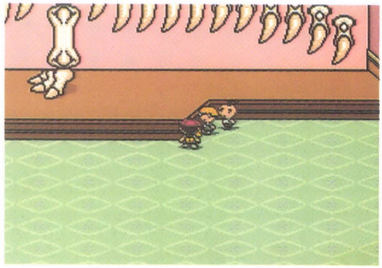


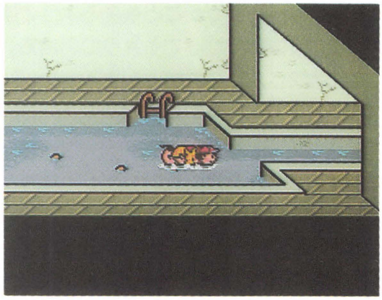


恐竜博物館

フォーサイドは巨大なビジネスの拠点であると同時に、文化の保護育成にも力を入れています。町の中央にある恐竜博物館は、フォーサイド市民の文化保護意識の象徴とでもいうべき場所。たった$５の入場料で、スカラビ砂漠で発掘されたという巨大な恐竜の全身骨格の展示を見学することができるのです。ただし、あまりに巨大なため、もしかすると上のほうが見えにくいかもしれません。この博物館の奥には下水道が続いており、その先はフォーサイドグランドストアの裏地に続いています。従業員はチップさえはずめば融通をきかせてくれますので、興味のあるかたは行ってみて下さい。







連絡橋

フォーサイドとドコドコ砂漠をつなぐ赤い橋。バスに乗ったまま見過ごしがちですが、ここもネスとチュージ・モッチーが出会う大事なポイントなのです。当ツアーを隅々まで楽しみたいという方は、ぜひ一度ゆっくりと足を運んでみてはいかがでしょうか？

フォーサイド病院は高層ビルの中

町の北西。モノトリービルにも劣らない巨大のビルの中に作られています。もっともフォーサイドは清潔な町ですし、さまざまな商品が売られていて健康を崩すことは少ないはず。あまりお世話にはならないでしょう。

治療	$60

ヒーラーの値段	
やわらかくする	$100
ビリビリをとる	$90
おはらいをする	$80

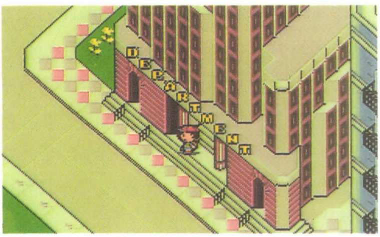
フォーサイドグランドストア

世界最大のデパート。ネズミでさえ意味ありげな言葉をしゃべる都会的なビルの中にあります。ありとあらゆるものが販売されていますが、ネスが到着した頃には閉鎖されていたとのこと。またメンテナンス面に不備があるのか、ときどき停電になったりしたこともあるようです。もっとも停電になっても入り口の自動ドアは開閉しますので安心して下さい。

デパートの怪人

ネスとジェフだけで戦った相手。デパートの最上階、ゲームコーナーの奥にいました。











MOTHER開発室

どこかの町には「富士山の見える開発室〜」などという落書きもありましたが、本当は『MOTHER』というソフトはここで開発されているそうです。ただしガードが固く、一般の人はビルの中へ入ることさえできません。ゲームが好きな人は、ここで新作が作られているんだ、と胸の中で思いながら外観をながめることで我慢しましょう。

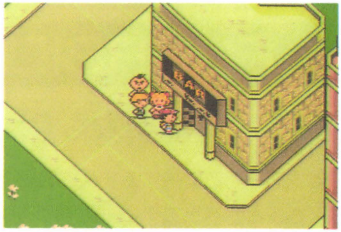
ネスの冒険 完全チャート

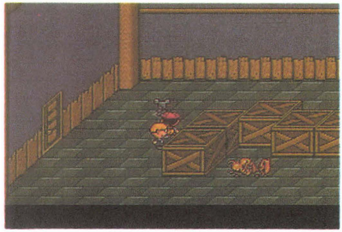
ドコドコ砂漠〜フォーサイド〜スリークまで

1. ドコドコ砂漠でバスから降りて、徒歩で東へ ▶
2. フォーサイドへ到着。トポロ劇場へ行く ▶
3. トンズラブラザースを助けるため砂漠へ戻る ▶
4. 埋蔵金のダンジョンで5匹のモグラを倒す ▶
5. ダイアモンドでトンズラブラザースを解放 ▶
6. 開店してデパートへ行く。ポーラが誘拐

ボルヘスの酒場

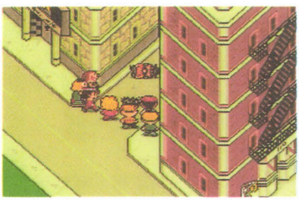
すでにリッチになっていたはずのモノトリー氏も、ちょくちょく訪れたことがあるという町外れの酒場。ちょっと古くさい型のジュークボックスをインテリアとして設置しているセンスのいい店。この店の棚には秘密があり、調べると不思議な体験ができるという言い伝えも残っていますので、夜の町の観光を楽しみたい人はぜひ挑戦してみてください。この酒場、今ではモノトリー氏のかわりに、その上司だったアンブラミ・ミンチさんがちょくちょく顔を見せているそうです。





酒場周辺

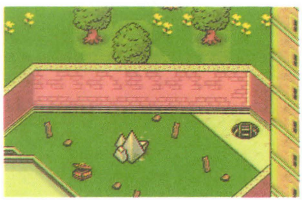
なにごともなかったように見えますが、酒場の裏手では通行人が倒れていたこともあります。都会にも、うらぶれた空気の場所があるもの。注意して下さい。



◀酒場の裏手に人が倒れていることも。その末路は新聞で確認できます。

マグネットヒル

フォーサイドグランドストアの裏。テントみたいなものが見える場所がマグネットヒルです。恐竜博物館の奥からでないと、ここを訪れることはできません。



◀見えるのに、なかなか行けない場所。地下を通っていかなくては。

7 デパートのボスを倒し、ボルヘスの酒場へ ▶ 8 トンチキさんのヒントで酒場で棚を調べる ▶ (ムーンサイドへ) 9 ドコドコ砂漠のタライ・ジャブの洞窟へ ▶ 10 テレポートと豆腐マシンを入手する ▶ 11 モノトリービルに侵入。ゆだんロボを倒す ▶ 12 ポーラと再会。モノトリー氏と出会う ▶ 13 屋上でポーキーにヘリを奪われる ▶ 14 トンズラブラザースとともにスリークへ ▶ 15 スカイウオーカーでウインターズへ向かう

FOURSIDE・買い物ガイド

大都会ならではのショッピングを満喫

当ツアーでご案内するすべての町の中で、もっともバラエティーあふれるショッピングが楽しめるのが、ここフォーサイド。巨大なデパートから街角のパン屋、そして路地の奥にいるあやしい密売人まで、ありとあらゆるタイプの商売が行われています。この町は、自由の国イーグルランドの縮図ともいうべき、さまざまなビジネスが行われているのです。



武器商人

路地裏でこっそりと商売しているジャンク屋。壊れたものを売ってます。

品物	値段
こわれたメカ	$109
こわれたアイロン	$149
ディフェンススプレー	$500
さびのもと	$89



パン屋

パン屋の品ぞろえはどこでも同じ。2階には物を大事にする人物が。

品物	値段
クッキー	$7
バターロール	$12
クロワッサン	$18
スキップサンド	$38
ダブルスキップサンド	$98
ラッキーサンド	$128

デパート

4階建てのビルの中に店がたっぷりと詰まっています。品数はとっても豊富。

バーガーショップ



どこにでもあるバーガーショップは、このデパートにも出店しています。

品物	値段
オレンジジュース	$4
コーヒー	$6
ポテトフライ	$8
ハンバーガー	$14
ダブルバーガー	$24



味付け小物屋

ヌスット広場と同じトッピングがここにも。組み合わせを楽しみましょう。

品物	値段
ケチャップ	$2
こなざとう	$3
チョコチップ	$4
コンデンスミルク	$4
あおのり	$2
タバスコ	$3
しお	$2



武器商人

デパートの中だというのに、奥の部屋でこっそりと営業しています。

品物	値段
ハイパービーム	$850
ボム	$149
スーパーボム	$399
ペンシルロケット	$29
ペンシルロケット5	$139



フードショップ

間食用のオヤツを売っています。パン屋の品ぞろえと似ていますね。

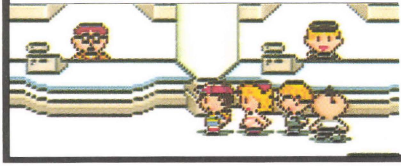
品物	値段
ゆでたまご	$9
バターロール	$12
クロワッサン	$18
バナナ	$5
えんそくランチ	$24



ドラッグストア

体力回復、軽度の病気の治療(ちりょう)のための商品はこちらで扱っています。

品物	値段
かぜぐすり	$22
すっきりハーブ	$80
おとなのドリンク	$38
カロリーブロック	$18





トイショップ

最上階ではオモチャがたくさん売っている。巨大なぬいぐるみはいかが?

品物	値段
すっごいヨーヨー	$998
やすらぎのコイン	$1500
まもりのコイン	$2000
まっかなリボン	$179
まもりのリボン	$389
ぬいぐるみ	$178



ツールストア

ここでは高い物から安い物まで、いろいろな変な物が売っています。

品物	値段
いいフライパン	$598
シェフのフライパン	$1198
ぎんのうでわ	$599
きんのうでわ	$2799
ハブラシ	$3
ぶんどき	$2



スポーツショップ

ベースボールグッズを中心にした品ぞろえを誇るスポーツショップです。

品物	値段
いいバット	$98
とてもいいバット	$399
ミスターのバット	$498
やきゅうぼう	$19

OPTION TOUR

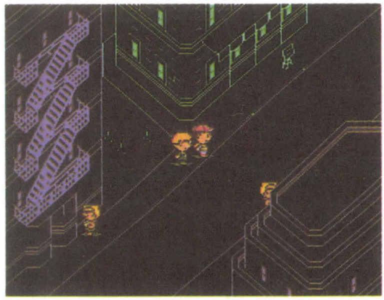
ネオンが妖しく光るフォーサイドの裏側の姿。ここはどこかにあり、どこにもない幻の町。行けるかどうかはあなた次第。

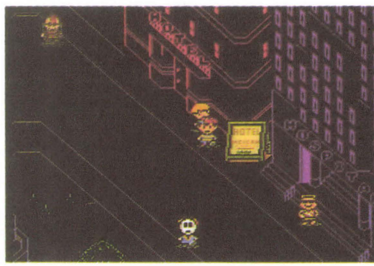
ムーンサイド

「ハロー。そしてグッドバイ！」
（町の男たち）

ワープだらけの町

「はい」と「いいえ」が逆転する不可思議な町。ここはいくつにも地域に区切られていて、ワープすることによって飛び歩くことになります。もしいったん迷い込んだら、出るためには自分の心の闇を照らし出すマニマニの像を消さなければならない、と言われています。むやみに飛び込まないほうが得策かも。





マニマニの像

ライヤー・ホーランドさんの地下にあった像が、この幻の町でネスたちと戦いました。



ネスの冒険完全チャート

ムーンサイド～フォーサイド

1. ボルヘスの酒場から、ムーンサイドへとやってくる ▶
2. ワープで移動しながらまゆげのつながった金歯の男と出会う ▶
3. マニマニの像の前で邪魔している人がどいてくれる ▶
4. マニマニの悪魔と戦い、勝利するとムーンサイドから脱出できる

ホテルダークムーン

HOTEL

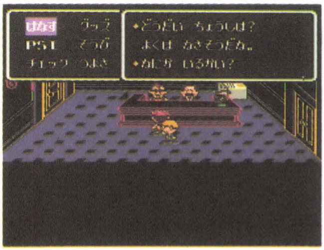
●シングル	$50
●ツイン	$100



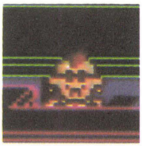
ムーンサイドにも、一応ホテルはあります。キャッシュディスペンサーや電話もあり、ふつうの町にあるホテルと同じ機能を果たしているので安心して下さい。ちなみにホテルの中でも「はい」と「いいえ」が逆なので注意が必要。あと新聞は理解不能。気にしないで下さい。

ムーンサイド・買い物ガイド

ムーンサイドでの買い物はホテルの内部でのみ可能。外はきわめて危険なので、とくに用事がないかぎり出歩かないほうがいいでしょう。売られているのはちょっとした食べ物だけなので、本格的なショッピングを楽しむことはできません。買い物は最小限におさえて、はやくフォーサイドに戻ることを考えたほうがいいでしょう。



◀ホテルの中でだけ商売が行われています。



ショップ

たいしたものは売っていません。無理して買う必要はないですね。

品物	値段
オレンジジュース	$4
コーヒー	$6
ハンバーガー	$14
ダブルバーガー	$24
ラッキーサンド	$128

ムーンサイドにも病院はあるけれど

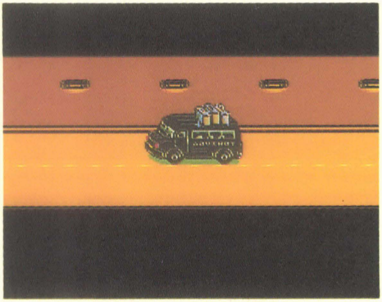
ムーンサイドの病院でも治療はOK。ここではなぜか医者よりもヒーラーのほうが立場が偉いようです。ここで治療を受けたいという人は、病院の近くにいる男に話しかけてみて下さい。すぐに中へ入れるはずです。

治療	$60

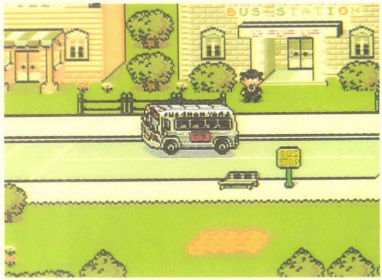
ヒーラーの値段	
やわらかくする	$100
ビリビリをとる	$90
おはらいをする	$80

★ 旅のワンポイントコラム ★
1

旅の楽しさといえば、色々な名所を見てまわるだけではありません。ポイントからポイントへ、さまざまな乗り物に揺られている時間も、また旅の醍醐味でしょう。当ツアーは、そんな旅の楽しさを知るみなさまのために、さまざまな乗り物を使っての旅をご用意しました。瞬時に移動してしまうだけではわからない途中の景色もお楽しみ下さい。







変なお店を探すのも楽しい

旅のもうひとつの楽しさといえば、ゆく先々で出会う各地の名産物。いろいろな買い物を楽しんでほしいものです。しかも、場所によっては、店先の品ぞろえが変化していく場合もあります。立ち寄ったタイミングによって、違う買い物が楽しめることもあるのです。とくに、ちゃんとした建物で営業している店でないところでは、品物が変化することも多いのです。二度目の来訪のときも、店をのぞいてみることをオススメします。



ビックフット

アンドーナッツ博士の研究所のビックフットは、途中から開店しました。

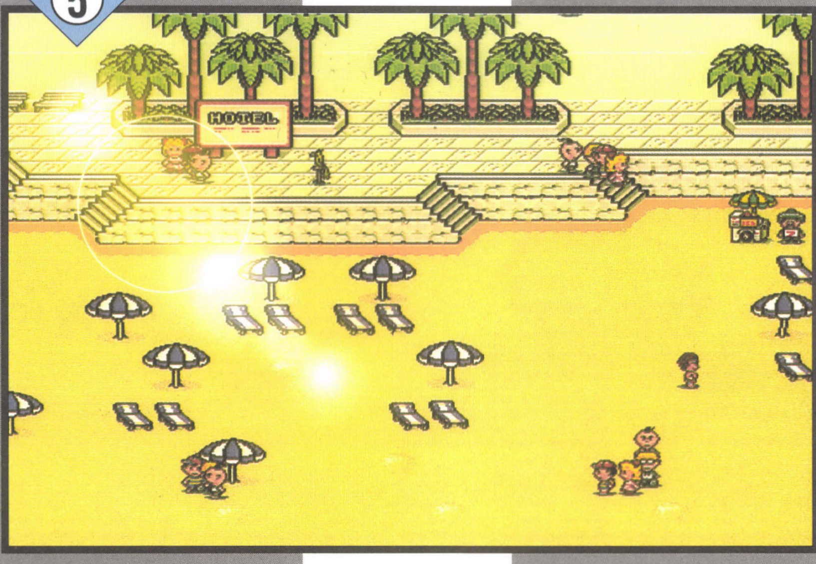
品物	値段
カップめん	$98
ほしにく	$70
おとなのドリンク	$38
コーヒー	$ 6
たかいみず	$198
うらカンポー	$380

常夏のバカンス地

SUMMERS

サマーズ

TOUR GUIDE
5



「そらはあおくてたかい。
ぶっかもあおくなるほどたかい」

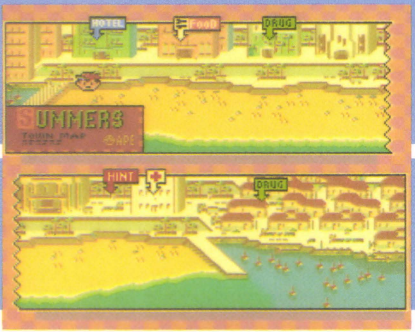
（路上の男）

「キミたち　きんちょうしたかおしてるね。
ここはサマーズ。ゆめのパラダイスだよ」

（浜辺の女）

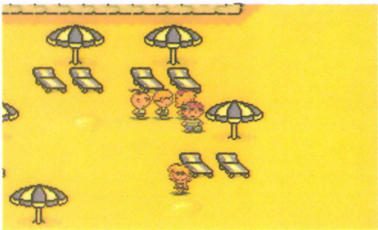
サマーズ観光案内

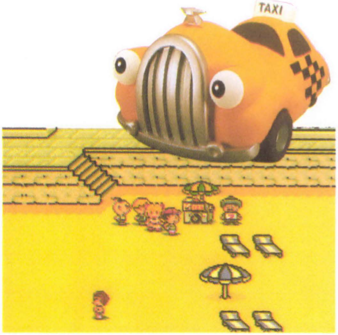
世界に名だたるバカンス地。青い空と澄んだ海があなたを出迎えてくれる夢のパラダイスです。買い物や食事などは、ちょっとお値段がお高めになっています。



砂浜

美しい白い砂辺こそ、サマーズの最大の魅力。海にはいるのもよし、日光浴するもよし。難しい顔なんかしないで、夏の日差しを満喫しましょう。

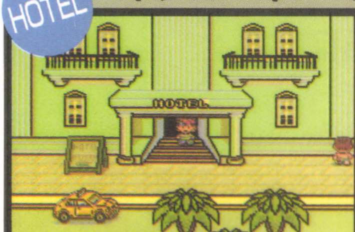






HOTEL オテル・ド・サマーズ

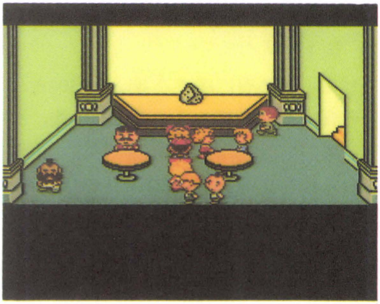
●シングル	$150
●ツイン	$300



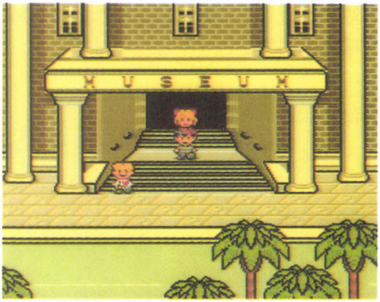
値段はお高め。しかし見晴らしは最高の高級ホテル。フロントから部屋まで、ちょっと遠いのが難点ですが、その途中にある調度品などをながめて楽しんで下さい。当ツアーは、このあと危険な地域をまわることになりますので、ここで清潔なシーツに身を包んで、ゆったりと体を休めるのがいいでしょう。

クラブ・ストイック

サマーズの上流階級のひとたちの社交の場。水だけを口にして、思想・哲学を語り合うのが、今のサマーズのトレンドです。高尚な気分を味わいたいのなら、ぜひ一度訪れてみて下さい。ただし、入場するためには予約が必要ですので、一度電話を入れるのを忘れずに。







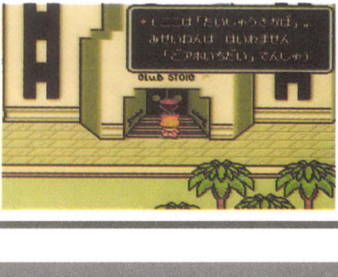
スカラビ文化博物館

サマーズの南、海を渡ったところにあるスカラビの文化を伝える博物館。古代から残る遺跡のいくつかが展示されています。とくに学術的にも重要な意味を持つとされているのが、トタンカーメン遺跡にまつわるヒエログラフ。現在は展示場が改装中のため、足を運んでみても無駄になる可能性もありますが、学術員たちに頼み込めば見られるかもしれません。彼らは東洋の石などに興味を持っている、という噂もあります。

ところで、この博物館はフォーサイドの恐竜博物館とライバル関係にあるとか。互いに大発見をしようと競い合っているともいわれています。

旅のエキスパートのあなたへ

クラブ・ストイックは、長年続いた老舗の店というわけではなく、サマーズの今の流行を追っているだけの店。いつまでも同じスタイルで営業しているわけではありません。あるときには方針をガラリと変えて、庶民的な大衆酒場になっていることもあるとか。もっとも、このときは入場に年齢制限があるとのことです。



トトの町

サマーズの東に続く港町。避暑地として名高いサマーズとは一風変わった、歴史を感じさせる町並みが素敵です。ホテルからはちょっと歩きますが、ぜひ一度訪れてみて下さい。なお、ここには船乗りたちがたくさんいますが、海が危険なときは、なかなか船を出してくれないようです。どうしても船に乗りたいときは、相手をその気にさせないといけません。

船付き場

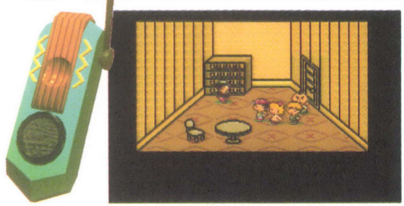
ネスたちは、ここから船に乗ってスカラビまで渡ったといわれています。しかし、南の海にはクラーケンという化け物が出没することがあり、かなりの危険を覚悟しての冒険だったことでしょう。

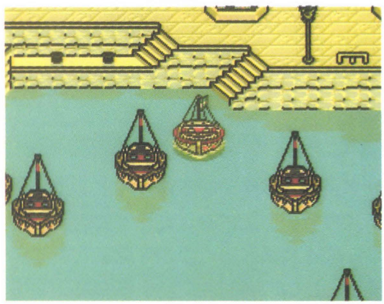
クラーケン

海の上に出没する化け物。しかしその身はスープの材料にもなります。









ネスの冒険完全チャート　フォーサイド～船に乗る

1 レイニーサークルで4番目の音をおぼえる ▶ 2 スカイウオーカーに乗ってサマーズへ ▶ 3 トトに行き、船乗りと話をする ▶ 4 トトでクラブストイックの電話番号を聞く ▶ 5 クラブストイックに電話で予約を入れる ▶ 6 クラブストイックで船乗りの妻を説得 ▶ 7 浜辺でマジックケーキを買って食べる ▶ (ランマで修行) 8 博物館でヒエログラフの写しを入手する ▶ 9 トトから出航し、スカラビへ向かう

サマーズ・買い物ガイド

～高い買い物になりがちなので注意～

リゾート地のサマーズでは、売っているものも高級品が多く、値段も高めになっています。特に食べ物に関しては、せっかく買ったのに、口に合わずに無駄になることもあるので注意して下さい。

ひしょちのジェラード	$49

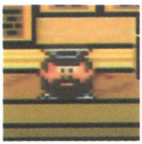
マジックタルト	$480



レストラン

席に座って食べるだけでなく、テイクアウトもできるのが嬉しいですね。

品物	値段
シェフのおすすめ	$298
サマーズふうパスタ	$128
クラーケンのスープ	$648
ロイヤルアイスティー	$78
オレンジジュース	$ 4
コーヒー	$ 6



ドラッグストア

トトにある店。こちらのほうが値段の安い物がそろっているようです。

品物	値段
まもりのコイン	$2000
みず	$ 4
うらカンポー	$380
ダブルスキップサンド	$98
ラッキーサンド	$128
コーヒー	$ 6
オレンジジュース	$ 4



ドラッグストア

サマーズの店は、やはり高級品を中心にした品ぞろえです。

品物	値段
ゴージャスなバット	$3000
シェフのフライパン	$1198
まよけのコイン	$6000
きんのうでわ	$2799
プラチナのうでわ	$6899
ダイヤのうでわ	$9998
つよいぬいぐるみ	$1198

病院も値段がちょっと高め

サマーズにある病院は、ちょっと値段が高いのが難点。もっともサマーズのまわりには、あまり危険な場所はありませんので、怪我や病気になる心配はないと考えていていいでしょう。浜辺は日光は強く思えますが、ずっと立っていても日射病になるほどのことはないですし。

治療	$70

ヒーラーの値段	
やわらかくする	$120
ビリビリをとる	$110
おはらいをする	$100

OPTION TOUR

東洋にある歴史と伝統の国。山中にあるため、徒歩でいくのは無理。特殊な移動手段を使って行くことになります。

ランマ

「しからば　みみを　そいでも　よいな?」

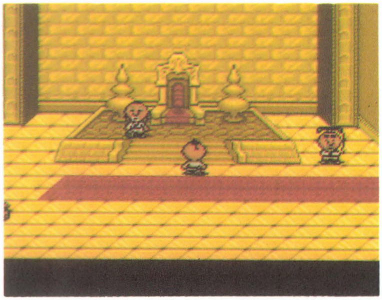
(無の場所で聞こえる声)

宮殿

ランマ王国の政治的、そして思想的中心として君臨する国王の宮殿。国王になるためには、その血筋のみならず、厳しい修行に耐え抜くという条件が課せられます。ゆえに、この国は神秘的なイメージに包まれているのでしょう。

西洋文明の届かない地ではあるランマではありますが、厳しい修行のすえに、電話と同じように他の地と通話できる能力を持った行者がいます。緊急の連絡をしたい場合は宮殿内の行者に話しかけて下さい。







プーの冒険完全チャート

ランマ

ネスの夢の中の出来事として描かれるプーの修行の物語。しかしそれは夢ではなく、現実のものなのである。「無」の状態になれれば、修行は終了する。

1 宮殿を出て無の場所へ向かい、岩の上に座り込む。

▶

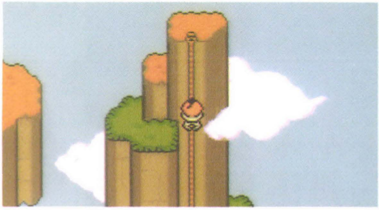
2 どんなことがあっても、ひたすら岩の上に座り続ける。

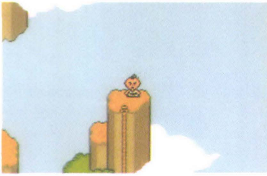
▶

3 修行が終われば、プーはネスたちの待つサマーズへと向かうのだ。

無の場所

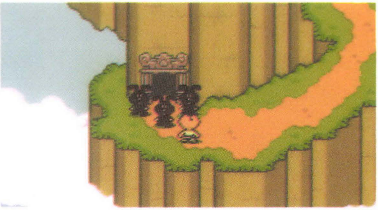
ランマ王国を継ぐ者が、最後の修行の場として使用する神秘的な場所。岩山のてっぺんにある、人がひとり座れるほどのせまい場所で、自分の心の中も「無」になるまで修行を続けると伝えられています。もしここに座ることができたなら、不思議な声が心に届くかもしれません。





ウサギがいる洞窟

ランマ王国の南西にあるどうくつは、黒いウサギの像が入り口を閉ざしています。この奥にはピンククラウドという場所があるのですが、ウサギを消さないことには奥には進めません。このウサギは生きているわけではありませんが、好物をあげると消えると言われています。



ランマ・買い物ガイド

東洋風のエキゾチックな雰囲気をどうぞ

ランマという東洋の山間部にある国でも、イーグルランドの通貨である「$」が使用できますのでご安心下さい。ここでしか売っていない品物も多いのですが、食料品がほとんどですので、あまりお土産としては好まれていないようです。味にもかなりクセがあり、この味に慣れてしまうと、西洋の食事がまずく感じられることでしょう。



ランマ料理の店

ここでしか売っていないものばかり。味付け小物も売っています。

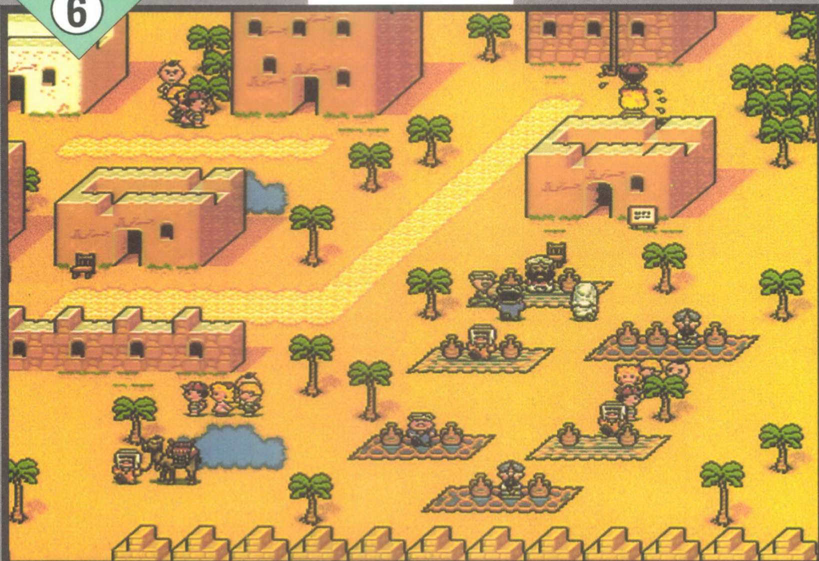
品物	値段
みず	$4
やぎバターがゆ	$88
マンダラふりかけ	$300
さとりのべんとー	$800

砂と太陽とピラミッドと

SCARABI

スカラビ

TOUR GUIDE 6



「サソリがでたら　おしらせください
たぶんでないとおもいますが」

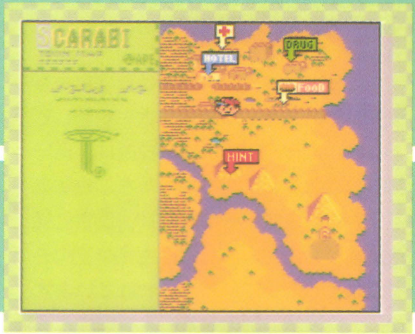
（ホテルのフロント）

「ピラミッドに　いくんだったら
かなり　かくごして　いきなよ」

（町の男）

スカラビ観光案内

砂漠に残る古代文明の遺跡。巨大な建造物が立ち並ぶ不思議な空間。それがスカラビです。どこまでも続く黄色い砂を、ラクダに乗って歩いてみませんか？



市場

スカラビの町にある、路上販売のメッカ。毒ヘビなど、ここにしかない特殊な品物も売られています。やや雑然としていて、けっして清潔な雰囲気ではありませんが、ここまで来て敬遠するのはもったいないというもの。ぜひ顔を出してみて下さい。





旅のエキスパートのあなたへ

ネスの敵となるポーキーの名残りが、今でもスカラビの北に残っています。すでに臭いは消えてますのでご安心を。



◀気づきにくいですが、地面には黒いものが落ちてます。



国際観光ホテル

●シングル	$100
●ツイン	$200

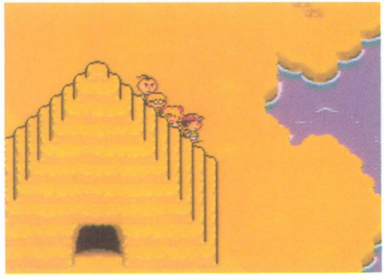


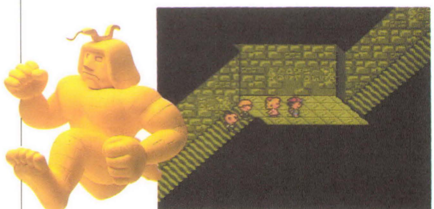
正式名称は「グレート・サザーン・国際観光ホテル」。もっとも名前は立派ですが、中身は汚れた宿屋に過ぎません。しかしこれがこの町唯一のホテルですので、ここに宿泊するしかないのです。なお、値段の安い部屋には泊まれず、必ずスーパーデラックスルームに案内されます。サソリが出ることもあるとかで、ちょっと不安なところです。

ピラミッド

スカラビの最大の名物といえばピラミッド。そのスケールの大きさに感動して下さい。古代文明の偉大な技術は、何千年もの時を越えて、わたしたちに感動を与えてくれます。その内部は迷路状に通路が続いていて、そこには古代の王のミイラなどが眠っているといわれていますが、その真相は謎のまま。入り口がどこにあるのか、よくわかっていないのです。

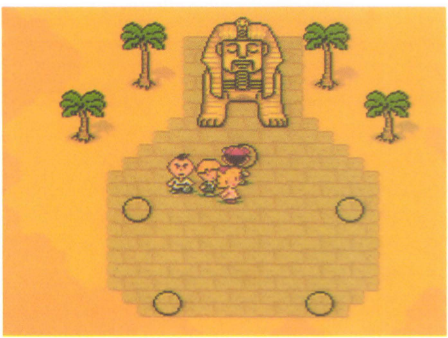
なお、ここは町から離れたところにありますので、歩いていく場合は道中で日射病にならないよう、濡れタオルなどを用意してから行くのがいいでしょう。





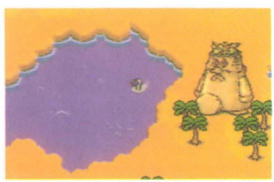
スフィンクス

ピラミッドと並ぶスカラビの名物、スフィンクス。獅子の体に人間の顔が乗った巨大な像は、古代文明では「英知」の象徴であったともいわれています。朝は4本足で昼間は2本足、夜には3本足になる動物は何だ？　答は、時間の流れとともに変化していく人間の姿。ネスの冒険のラストの暗喩だったのでしょうか。



南の川

ピラミッドやスフィンクスよりさらに南、スカラビの再南端には水辺が広がっています。ここから南へ渡ると魔境へと到達できますが、まともな船では渡ることができません。そのため、当ツアーでは特殊な潜水艦を用意しております。





ブリック・ロード

スカラビ砂漠の西のほうに、以前はウインタースに住んでいたブリック・ロード氏が姿を変えたたずんでいます。ダンジョン男。自分の体の内側をダンジョンそのものにしてしまうという、人類の歴史上類を見ない快挙をなしとげた人物です。体の内部にはモンスターを住まわせ(厳密にいうならば、勝手に住み着いたのだが)、勇気ある冒険者の来訪を待ち続けているのです。そのチャレンジ精神に敬意を表し、一度は訪れてみることをお薦めしておきます。







ダンジョン男は病院完備

何事にも用意周到なブリックロード氏のこと。体の中には病院を用意しており、不意の怪我や病気にも対応してくれます。また、ここにはホテルに宿泊するのと同じ効果があるベンチも用意されています。いたれりつくせりですね。

治療	$80

ヒーラーの値段	
やわらかくする	$150
ビリビリをとる	$140
おはらいをする	$130

ネスの冒険完全チャート　スカラビ～魔境

1. フォーサイドのマグネットヒルへ行く ▶
2. ピンククラウドで6番目の音をおぼえる ▶
3. スフィンクスの前で5つのスイッチを踏む ▶
4. ピラミッドでたかのめを入手する ▶
5. ピラミッドを出たところでプーと別れる ▶
6. ダンジョン男の奥へと侵入する ▶
7. ダンジョン男とともに南へ向かう ▶
8. ふたたびダンジョン男の奥へ進む ▶
9. 潜水艦を入手して、魔境へと移動する

スカラビ・買い物ガイド

雑然とした空気を感じて下さい

流浪の民族たちが集うスカラビでは、立派な建物で営業している店は少ないのです。しかし品ぞろえは豊富ですよ。



ドラッグストア

観光客相手に商売をしている、スカラビでは数少ないまともな店。

品物	値段
ぬれタオル	$24
けっせい	$58
うらカンポー	$380
インスタントガッツ	$500
おとなのドリンク	$38
バナナ	$ 5



砂漠の水売り

町から遠いのをいいことに、ふつうの水を高い値段で売っています。

品物	値段
たかいみず	$198



武器商人

ホテルの奥にいる危険な男。さまざまな武器を売っています。

品物	値段
ボム	$149
スーパーボム	$399
ペンシルロケット	$29
ペンシルロケット5	$139



砂漠の商人

砂漠の中にいる商人。かなりいい商品をずらりとそろえています。

品物	値段
すてきなフライパン	$1790
クラッシュビーム	$1150
ペンシルロケット20	$2130
バズーカほう	$950
たかいみず	$198
ほしにく	$90
うらカンポー	$380

スカラビ病院で体調を整えましょう

不衛生で、ややすれば危険なイメージをぬぐい去れないスカラビですが、病院だけは衛生的な雰囲気を保っています。どこか体調を崩したのなら、迷わずここを訪れて下さい。なお、医薬品が届きにくく、値段はやや高めになっています。

治療	$80

ヒーラーの値段	
やわらかくする	$150
ビリビリをとる	$140
おはらいをする	$130

路上に広がる市場の商品

スカラビの町の東にある、流浪の商人たちのたまり場。誰もが地面に布を敷き、そこで勝手に商売を続けています。いかにもスカラビらしい商人たちの姿であるといえるでしょう。

当ツアーは、ここから先、まともに買い物ができない地域へと進んでいくことになりますので、ツアーにご参加いただいたみなさんは、ここでじゅうぶんな買い物をしておくことをオススメします。ヘビやヘビ袋など、他の町では決して手に入らないものも多いのです。旅行のお土産として、それらのものを買っておくのもいいかと思われます。



ヘビ使い屋

ヘビの専門店。他国に持ち出してもワシントン条約には触れないようです。

品物	値段
へび	$220
どくへび	$550
けっせい	$58



雑貨屋

ふつうの商品を売っています。いい品物も多いですが、値段も高いです。

品物	値段
ゴージャスなバット	$1380
プラチナのうでわ	$3899
ディフェンススプレー	$500
かがやくおまもり	$600
こわれたビームほう	$218
ブタのはな	$300



へびぶくろ屋

ヘビのための袋です。お土産はヘビよりこちらのほうが……？

品物	値段
へびぶくろ	$290



味付け小物屋

多少の味の悪さは、これらのトッピングでごまかしてみましょう。

品物	値段
ケチャップ	$ 2
こなざとう	$ 3
チョコチップ	$ 4
コンデンスミルク	$ 4
あおのり	$ 2
タバスコ	$ 3
しお	$ 2



フードショップ

不衛生に思われがちですが、ここの店の食料は安心して口にできます。

品物	値段
まめのコロッケ	$12
モロヘイヤスープ	$20
コンガリくしやき	$54
ゆでたまご	$ 9
うみたてたまご	$12
コーヒー	$ 6
みず	$ 4

体をむしばむ底無しの沼

魔境～グミの村

CURSED JUNGLE～GUMI

TOUR GUIDE 7



「こんな　くらく　いやなかんじのところに
ぼくはうまれ……」

（魔境のサル）

「よくきたな　とこまで　こんなとおい
やすめ　ようこそだ」

（グミ族）

魔境観光案内



歩くごとに体力をすり減らしていく沼地に覆われた未開の地。サルと日本人くらいしかいないこんな奥地にも、ネスたちの足跡は残っているのです。

陸地



沼地ではないところに、何匹かのサルと日本人ビジネスマン、そして医者が生活しています。ここで一息つきましょう。

旅のエキスパートのあなたへ

ブタの鼻をつかって、マジックトリフを探すのも楽しいもの。世界に数個しかない貴重なキノコです。



◀しつこく探していれば、必ずみつかるはずですよ。

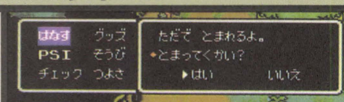
沼地

沼地は、一歩歩くごとに体力を消耗します。じゅうぶんに体調を整えてから探索するようにしましょう。



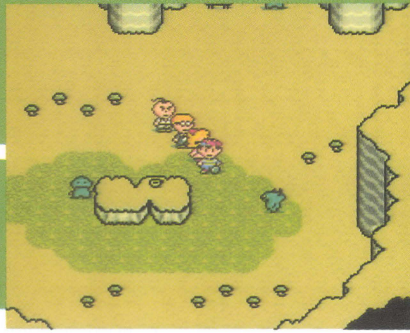
HOTEL オサルの宿屋はあるのだけれど……

魔境の入り口に、この地方唯一の宿屋があります。サルが経営するこの宿屋で、体力を整えるしかありません。ネスも、ここで体力を取り戻してから冒険したそうです。ちなみに、魔境の奥まで進んでしまうと、沼地を歩いてここまで戻ってくるのは大変です。



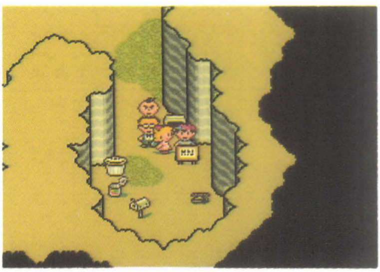
グミの村観光案内

魔境の奥深くにいる無口な生物。それがグミ族です。彼らと村に到着して、そろそろネスの冒険はクライマックスに近づいていったのです。



ガラクタ置き場

さまざまな機械も、グミ族にとっては無用の長物。ガラクタとして捨てられています。しかしなぜか機械は動いていて利用することができます。





温泉

どんな病気でも直すと伝えられている温泉（サターンバレーにもありました）が、グミ族の村に湧き出ています。体調が悪くなったらここで休みましょう。

ネスの冒険完全チャート　魔境〜地底大陸

1. スカラビから魔境に到着し、沼地を進む
2. ゲップーを倒してグミ族の村へ
3. グミ族の村を出ると携帯電話が鳴る
4. こけしけしマシンを入手。ストーンヘンジへ
5. スターマンの基地でスターマンを倒す
6. オネット図書館で無口をなおす本を入手
7. グミ族の無口をなおし、岩を動かしてもらう
8. ルミネホールで7番目の音をおぼえる
9. ルミネホールを抜けて地底大陸に到着

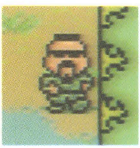
魔境・買い物ガイド

どんな奥地にも日本人はいるものだ

ジャングルと沼地とサル以外は何もない奥地であるにもかかわらず、日本人ビジネスマンが商売をしています。さすがはワーカホリック民族、というところ。けっこういい物を売っています。また、ここには電話もありますし、手数料は高いもののキャッシュディスペンサーもありますので、そんなに文明を遠く感じることはないかもしれません。



◀電話はなくとも、かわりになるものがあります。深く考えてはいけません。



武器商人

沼地の中にいます。ふだんは誰を相手に商売しているんでしょうか

品物	値段
コンバットヨーヨー	$1148
スーパーボム	$339
ペンシルロケット	$2139
さびのもとスーパー	$289



商社マン

ジャングルで働く日本人。治療(ちりょう)する場合の窓口にもなっています。

品物	値段
ダイヤモンドのうでわ	$5198
まよけのコイン	$3000
うらカンポー	$380
ほしにく	$70
カップめん	$98
おとなのドリンク	$38
たかいみず	$198

どんなところでも治療はOK

病院(びょういん)こそないものの、ちゃんと医者がいるので安心して下さい。これまでの病院(びょういん)のようなシステムではなく、何人で治療を受けても値段は同じ。体調を崩(くず)した人を集めてから、治療(ちりょう)を受けたほうが安上がりですね。

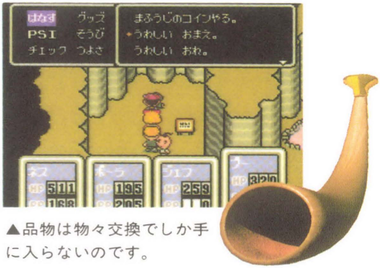
治療	$500



グミ族の村・買い物ガイド

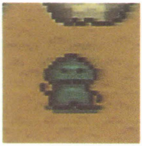
ここではお金は使えません

グミ族の村では、一切の買い物ができません。ここにあるのは、物々交換(ぶつぶつこうかん)をしてくれる場所だけです。ここで品物を手にいれたい人は、お金ではなく、いのちのつのぶえを大量に持っていって下さい。また、ホテルや治療(ちりょう)はすべて無料です。この村ではお金を使う心配がまったくないのです。



▲品物は物々交換でしか手に入らないのです。

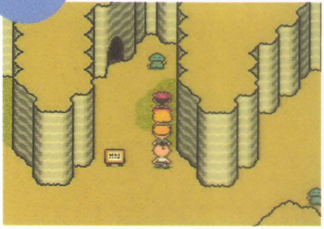
道具屋



買うのではなく、物と交(こう)換(かん)することで品物を手にいれて下さい。

品物	必要な物
そぼくなヨーグルト	いのちのつのぶえ
そまつなパン	いのちのつのぶえ
スパイシーほしにく	いのちのつのぶえ
ドラゴンパウダー	いのちのつのぶえ
まふうじのコイン	いのちのつのぶえ
さいこうのバット	いのつのつのぶえ

HOTEL 宿泊は無料です


◀親切なグミ族は、無料で宿泊させてくれるはずです。

シングル・ツイン	無料

どんな症状でも治療はOK

この村には病院(びょういん)がありません。しかし、どんな怪我(けが)や病気もなおしてしまう温泉(おんせん)が湧(わ)き出ています。これから先は、もっともっと不便なところへ行くことになりますので、ここで体調を戻(もど)しておくことが肝要(かんよう)です。

治療	無料



TOUR GUIDE 8

太古の生物たちの楽園

地底大陸

THE UNDER WORLD



「あぶないときには　ここに
ひなんしよう　　　　　ボス」

（柵の外の看板）

「オリのなかの　きょうりゅうに
エサをやるな！　　　ボス」

（柵の中の看板）

地底大陸観光案内

イーグルランドの田舎町から始まった当ツアーも、文明とは無縁の世界へとやってきました。恐竜が徘徊する地底の大陸。そこに生きる人々をご覧下さい。



棚の外

恐竜が歩きまわる危険きわまりない場所です。しかし徒歩で観光するしかありません。自分の身は自分で守って下さい。

棚の中

棚の中にいるかぎりは、恐竜に襲われる心配はありません。宿泊、電話、お金の引き出し、そして買い物もできます。







しゃべる岩

地底大陸唯一の観光ポイント。顔のある岩が、さまざまな話をしてくれます。話し終わると話すのをやめます。

ネスの冒険完全チャート

地底大陸～マジカント

1. 地底大陸で、グミ族の村へと向かう
2. しゃべる岩に話しかけ、情報を得る
3. 南西にある洞窟へと向かう
4. ファイアスプリングスで最後の音をおぼえる
5. いつのまにかマジカントへと移動している

地底大陸・買い物ガイド

遊びでやってるお店が一軒

地の底にある大陸でも、お店を開いている人がいて（本人は遊んでいるつもりなのですが）、お金を払って買い物をすることができます。かなりの高級品を取り扱っていますので、ぜひ色々と買ってみましょう。ただし、お金の引き出しはかなり無駄が出るため、余分なお金を引き出さないようにするのがいいでしょう。

宿屋は完備してる

HOTEL



◀宿屋でもお金を請求されますが、グミたちはそのお金をどこで使うというのでしょう?

●シングル	$400
●ツイン	$800



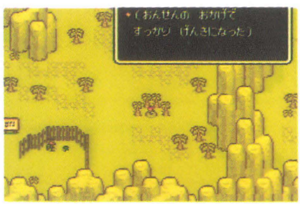
お店屋さんごっこ

本人は遊んでいるつもり。なにしろ他にお金を使う場所がないのですから。

品物	値段
きゅうきょくのバット	$2298
てんしのフライパン	$3480
かがやきのコイン	$4000
いのちのつのぶえ	$1780
マンモスバーガー	$98
ぜいたくほしにく	$210
たかいみず	$198

地から吹き出す温泉が体にいい

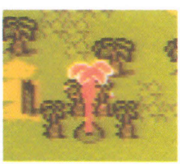
地底大陸にも病院はありません。なにしろ、地上の世界の人にとっては、あることすら知られていない場所ですから。しかし、ここには間欠温泉が湧き出ていますので、体調が悪い場合は、その湯にあたって治療して下さい。



◀温泉は20〜30秒おきに湧き出します。地震がその合図になっています。

赤い温泉

すべての体の異常をなおしてくれる温泉です。病気・怪我のときに。



青い温泉

体力を回復してくれる温泉です。長旅に疲れてしまったときに。



SPECIAL TOUR

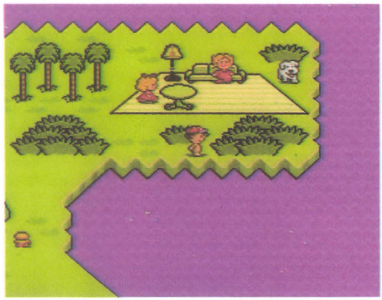
文明社会から秘境（ひきょう）の奥深く、そして太古の生物の住む世界へと続いた当ツアー。今度はネスの心の中へとまいります。

マジカント

「ワタシハ　オマエノ　ココロノナカノ　ジャアク」
（黄金像の言葉）

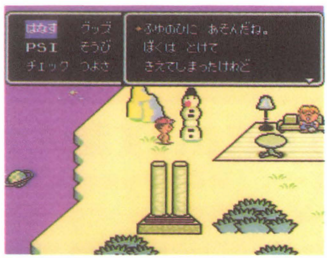
ママとトレイシー

ここは、ネスの心の中。それまでのネスの人生に関わってきた人たちや、思い出に残っている物たちが住む不思議（ふしぎ）な世界です。ネスの冒険（ぼうけん）は、自分と向き合うための旅だったのです。だからママと妹のトレイシーもここにいました。ネスを暖（あたた）かく迎（むか）えていたのです。



いろいろなもの

幼（おさな）い頃（ころ）の自分や、本来なら命のない物たちまで、マジカントにはさまざまなものが住んでいます。顔のあるものならば、ほとんど話しかけられますので、ぜひ試（ため）してみて下さい。ネスの人生が、少しだけわかってくるような気がするはずです。



ネスの冒険完全チャート

マジカント〜ゲームクリア

1. マジカントのエデンの海の奥の、自分自身の中にある邪悪を倒す ▶
2. サターンバレーへ戻り、隕石を求めてオネットまで往復する ▶
3. 最低国へ行き、どせいさんたちを救出。そこに博士が訪れて…… ▶
4. 機械の体になり、過去の世界へと移動。そしてギーグと対面する

フライングマンの家

ネスのために戦い、そして自分の身を犠牲にしてでもネスの冒険の手助けをしてくれたフライングマンの家が、エデンの海の少し手前にあります。彼らは何者なのか、それはネスにもわからなかったようです。もし何人かのフライングマンが死んでいたなら、その庭には十字架がそなえられているかもしれません。ネスの冒険の厳しさを思わせる一瞬です。



◀犠牲的精神あふれるフライングマンの家



▶死んだフライングマンは丁重に葬られている



▲青く広がったエデンの海を、ぜひ一度みてみよう

エデンの海

マジカントの北に広がるエデンの海。ここで、ネスは自分の心の中の邪悪と戦うことになりました。自分の中の邪悪すら倒せなくては、世界を滅ぼそうとする邪悪など倒せるはずがないからです。その現場を、一度のぞいてみて下さい。

マジカント・買い物ガイド

心の中でもお金は必要

心の中でも買い物はできますし、電話もかけられて、お金を卸したり、荷物を預けたりすることもできるのです。ここでは、ふたつの品物しか売られていないのですが、PPを回復してくれるマジックプリンは、ネスの戦いをぐっと楽にしてくれたといわれています。



ショップ

買い物の前には、邪魔な荷物を預けてしまうのがいいでしょう。

品物	値段
大地のペンダント	$4000
マジックプリン	$680

★ 旅のワンポイントコラム ★
2

ネスの心の中の世界、マジカントまで足を運べば、これで当ツアーがまわるべき観光ポイントは、すべて終了となります。みなさん、ここまでのお付き合い、ありがとうございました。もし、この後のネスの冒険の足跡（以前に行ったことのある場所をまわります）を追いたいとご希望の方は、そのためのスペシャルツアーをご用意してありますので、そちらにご参加下さい。

旅のエキスパートのあなたへ

ひとくちメモ。サターンバレーからギーグのところへ行ってしまうと、もう戻れません。だからネスは、ここでいったんセーブしたのだそうです。



◀この場面で、ネスはセーブをしました





サターンバレーに人は集う

マジカントを出たネスたちは、一路サターンバレーへと向かい、しばらくはここを主体に冒険を続けることになりました。当時のサターンバレーには、アンドーナッツ博士など、さまざまな人が集まっていたといわれています。



ギーグ～エンディングを見たい人は?

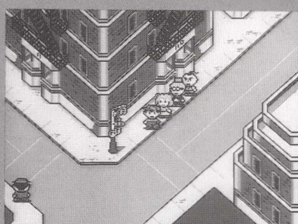
この先のギーグとの戦いを知りたい人は、巻末のスペシャルツアーをご覧下さい。クリア後の世界もたっぷり紹介しています。

P140へ

MOTHER 2

BLANK MAP

マザー2・白地図集

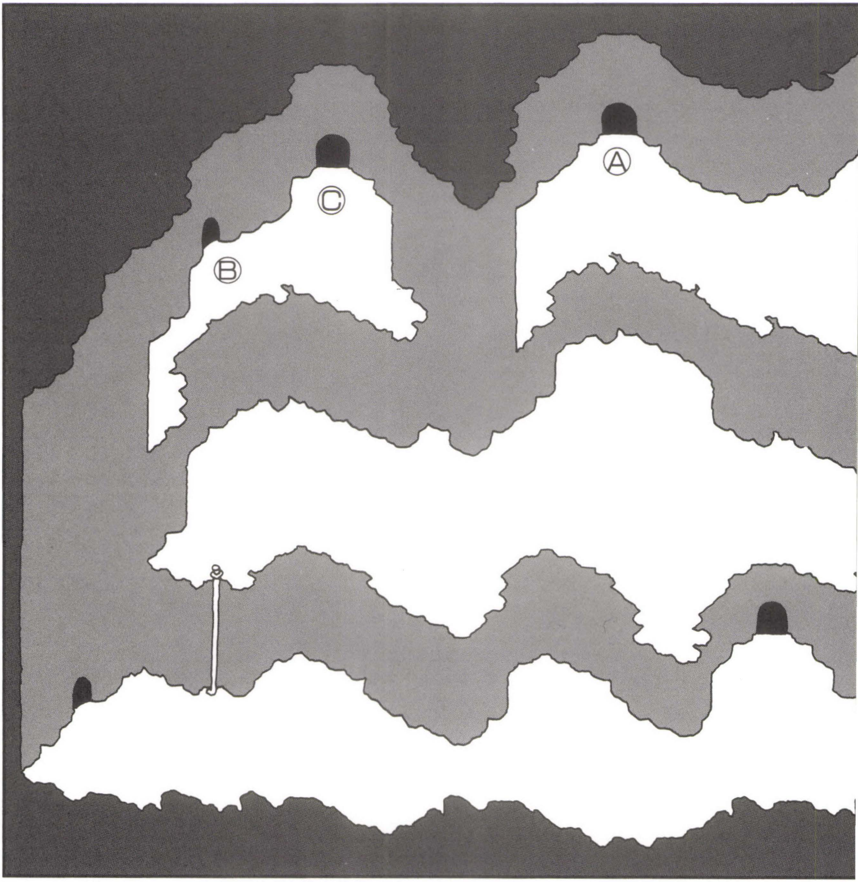


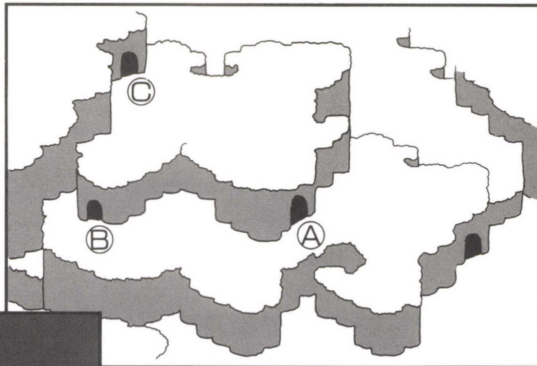
ジャイアントステップ
リリパットステップ
ミルキーウェル
レイニーサークル
マグネットヒル
ピンククラウド
ルミネホール
ファイアスプリング
グレイトフルデッドの谷
ウィンターズ
ブリックロードのダンジョン
サターンバレーへの道
ゲップーの秘密基地
埋蔵金のダンジョン
ピラミッド
ダンジョン男
魔境
ストーンヘンジの秘密基地
地底大陸

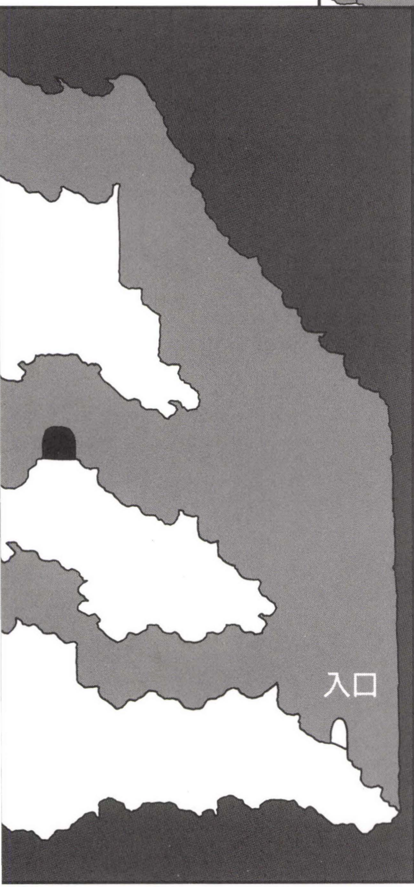
自分の場所❶

ジャイアントステップ

場所：オネット北西部
特徴：1番最初に探検することになる洞窟で、内部の作りも単純だ。
体力が残り少ないときは、昆虫の集団攻撃に注意しよう。







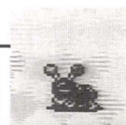
《 生息モンスター 》

ぐれたネズミ



HP／36
PP／0

アリアリブラック



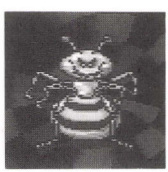
HP／34
PP／25

むこうみずなナメクジ



HP／30
PP／6

ボス・きょだいアリ



HP／235
PP／102

◀力押しの攻撃だけでなく、PP吸収やディフェンスダウンなど多彩な攻めをしてくる。

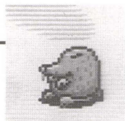
自分の場所❷

リリパットステップ

［
場所：ハッピーハッピー村の東の洞窟（どうくつ）
特徴：村人たちがまったく近づこうとしない怪（あや）しいダンジョン。
入りくんだ段差が多くて迷いやすいが、弱い敵ばかりで安心だ。
］

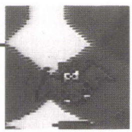
《 生息モンスター 》

わるぶるモグラ



HP／103
PP／0

こうもりさん



HP／86
PP／0

かいりきベア



HP／167
PP／0

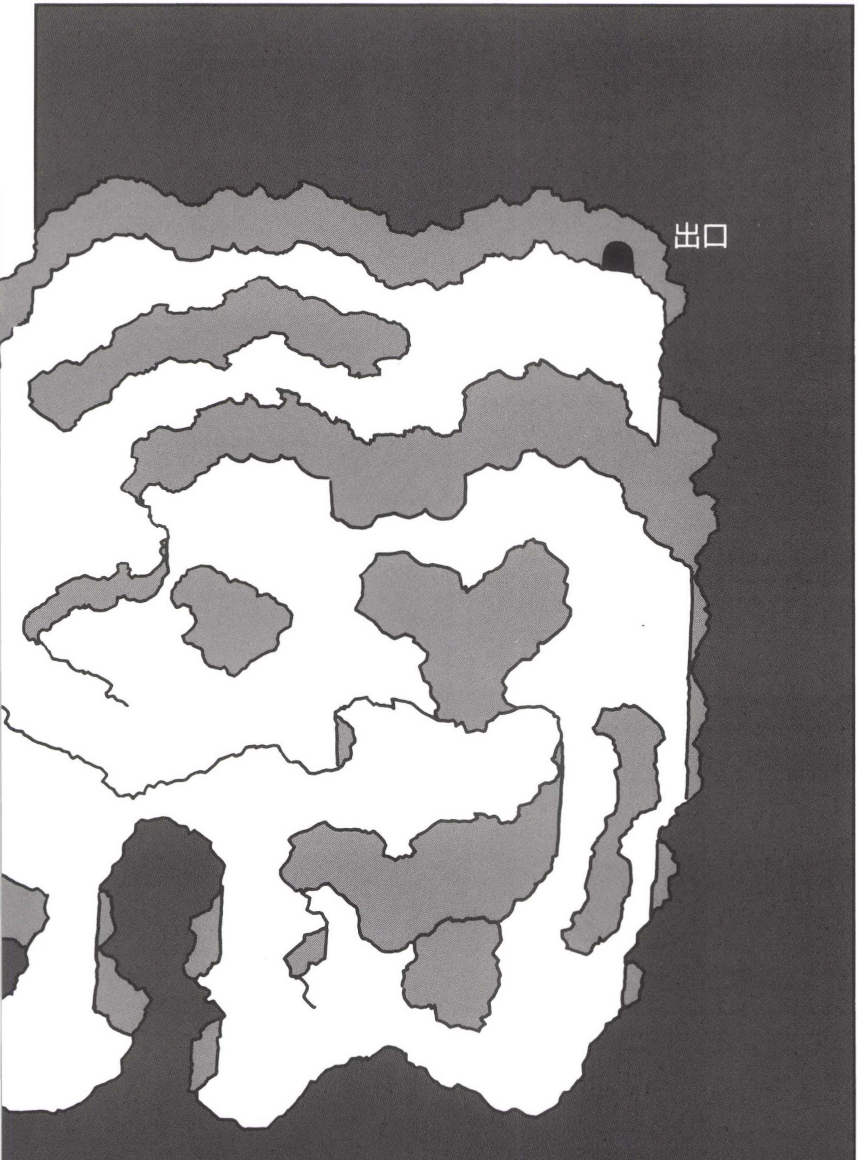


ボス・きょだいモグラ

HP	498
PP	161



▶巨大なモグラの化け物。突然の突進攻撃に思わぬ痛手をうけやすい。ＰＫフラッシュが弱点。


出口

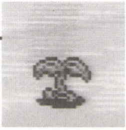
自分の場所③

ミルキーウェル

場所：サターンバレー北東部
特徴：サターンバレーの奥地で自然がそのままになっている緑豊かな谷。
いままでよりワンランク強くなった植物が襲(おそ)ってくる。

《 生息モンスター 》

つよいあるくめ



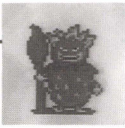
HP／179	
PP／13	

いけないキノコ



HP／157	
PP／0	

ランブーブ



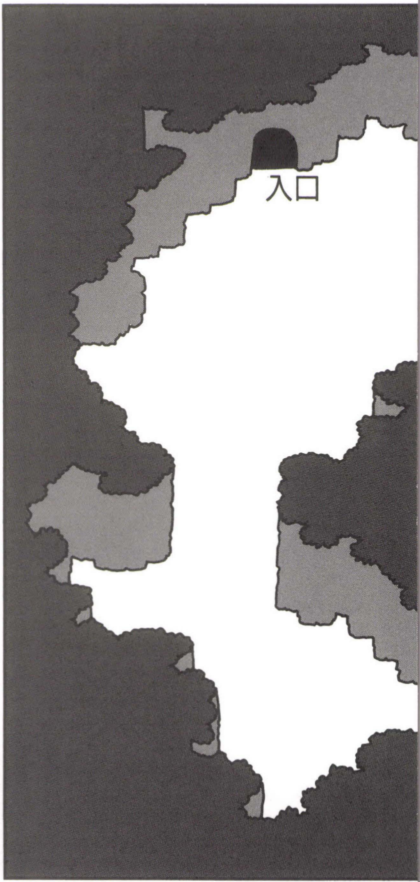
HP／232	
PP／42	

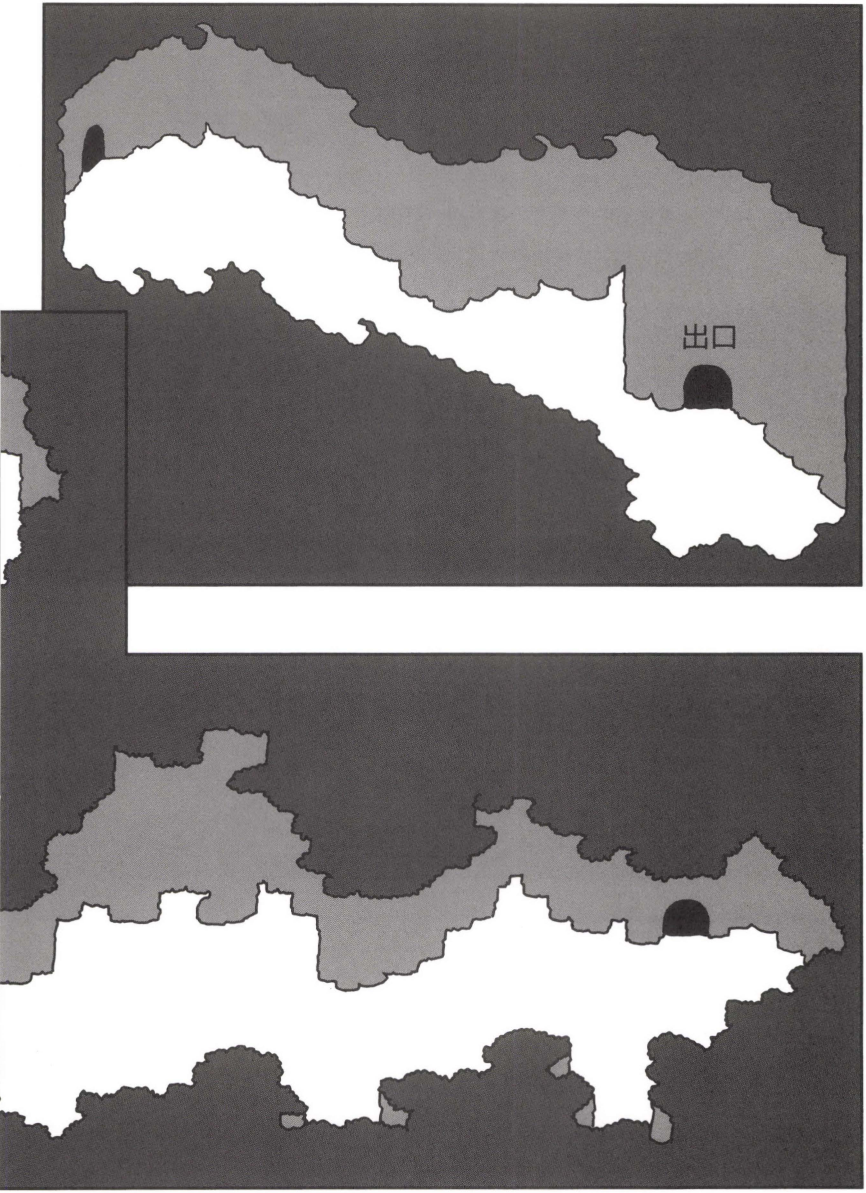
ボス・ちょうねんじゅのめ

HP	1041
PP	240



▶つよいあるくめを従えた植物の王。にらまれる前にファイヤー系の攻撃で対処するべし。

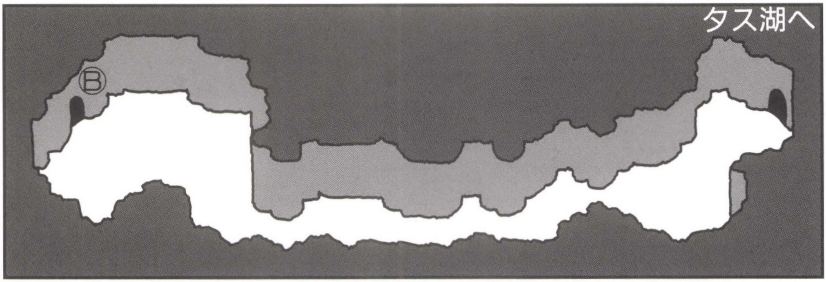


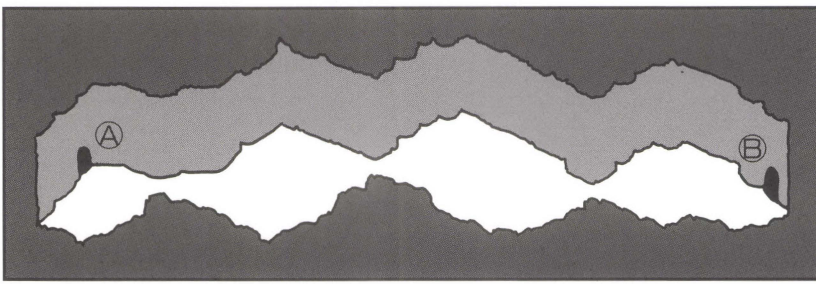

出口

自分の場所❹

レイニーサークル

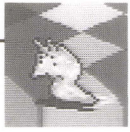
場所：アンドーナッツ研究所北東部
特徴：ジェフが通ってきた道のおさらいだけに、ダンジョンの構造(こうぞう)は問題ない。モンスターは以前よりやや強力になっている。





《 生息モンスター 》前編

むこうみずなナメクジ



HP／30	
PP／6	

ぐれたネズミ

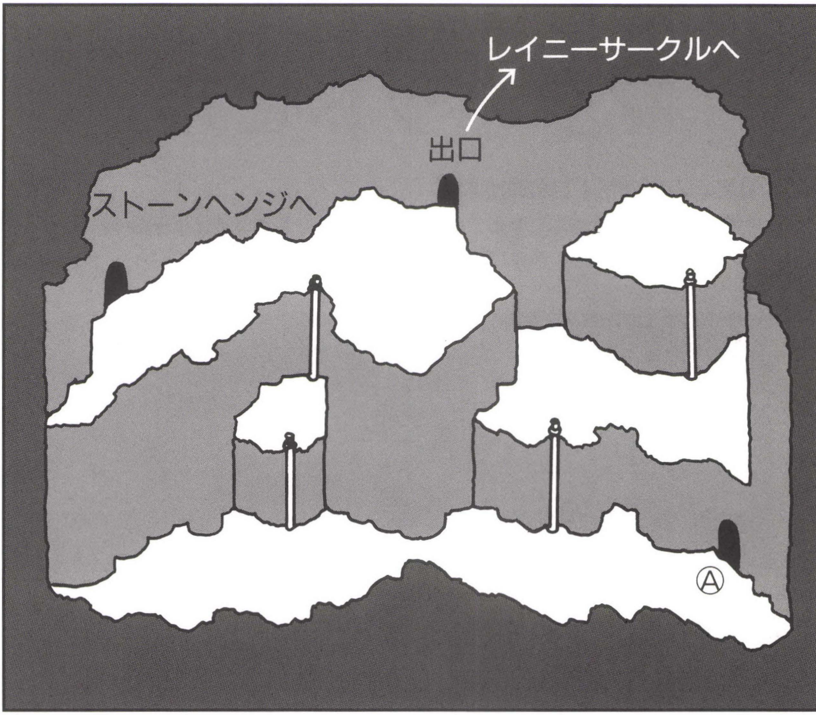


HP／36	
PP／0	

あるくキノコ



HP／60	
PP／0	



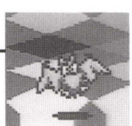
《 生息モンスター 》 後編

つよいわに



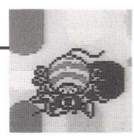
HP／417	
PP／0	

こうもりさま



HP／294	
PP／0	

スパイダー！



HP／216	
PP／0	

ボス・きょだいキノコ



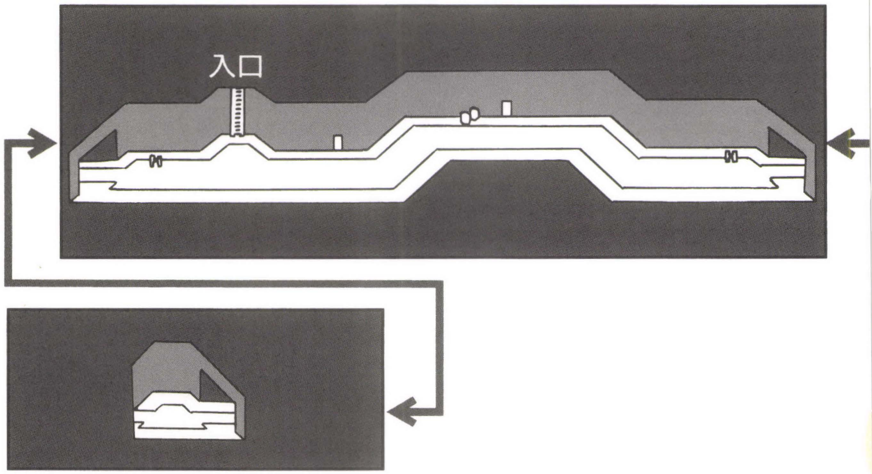
HP／1700	
PP／112	

◀胞子をばらまく毒々しいキノコ。ＰＫファイアーかＰＫフリーズで応戦しよう。

自分の場所⑤

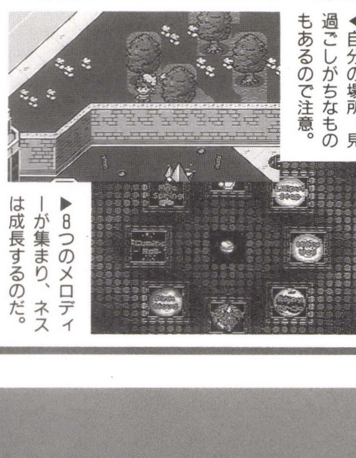
マグネットヒル

場所：フォーサイド博物館地下
特徴：マグネットヒルにたどり着くために悪臭ただよう下水道を通らなければならない。汚水に隠れた敵の奇襲攻撃には十分注意。



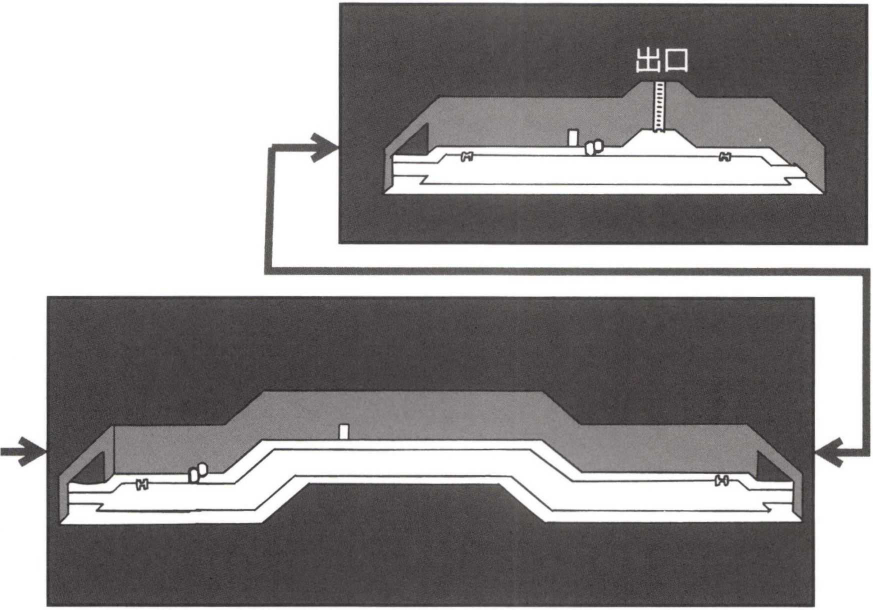
ワンポイントコラム　8つのメロディーは誰が作っていった？

自分の場所で8つのメロディーを集めていく。ときどき「音の石」を使って、集めたメロディーを聞いてみるのも楽しみのひとつ。メロディーが完成していくにしたがって、ゲームが終盤に近づいていることを知らせてくれるというわけだ。メロディーがまだ集まり切っていないうちはノイズが流れてしまうのだが、このノイズにもリズムがつけられている。芸が細かい。



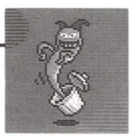
◀自分の場所。見過ごしがちなものもあるので注意。

▶8つのメロディーが集まり、ネスは成長するのだ。



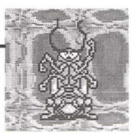
《 生息モンスター 》

あくしゅうゴースト



HP／444	
PP／0	

あのあれ



HP／399	
PP／0	

あくのネズミ



HP／416	
PP／0	

ボス・きょだいネズミ



HP／1827	
PP／60	

◀嫌なわらいをうかべたネズミのボス。ＰＫフラッシュとＰＫファイアーが効果的だ。

自分の場所⑥

ピンククラウド

場所：ランマ北西部
特徴：複雑ではないが、ワープする穴などに混乱しやすい地形だ。
サンダー系の攻撃には、フランクリンバッチが役立つだろう。

《 生息モンスター 》

リトルサンダー



HP／293	
PP／200	

てんぐどの



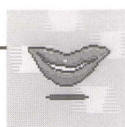
HP／375	
PP／5	

エレショッカ



HP／445	
PP／238	

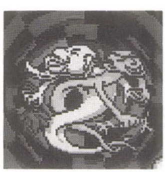
あくまのキッス



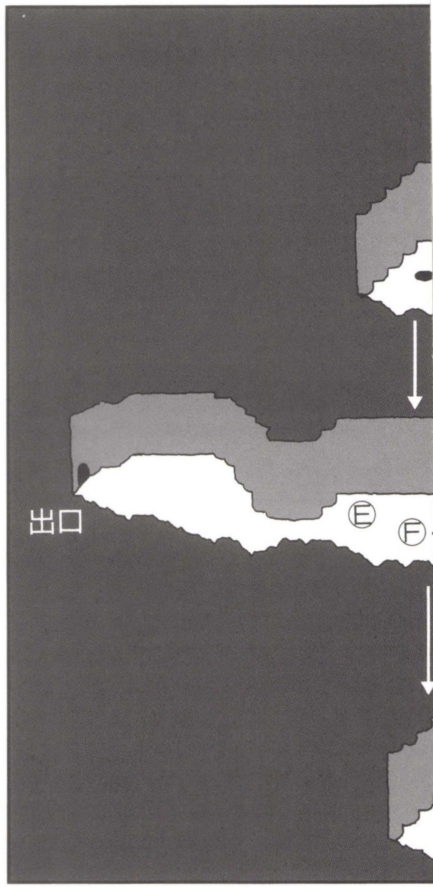
HP／333	
PP／0	

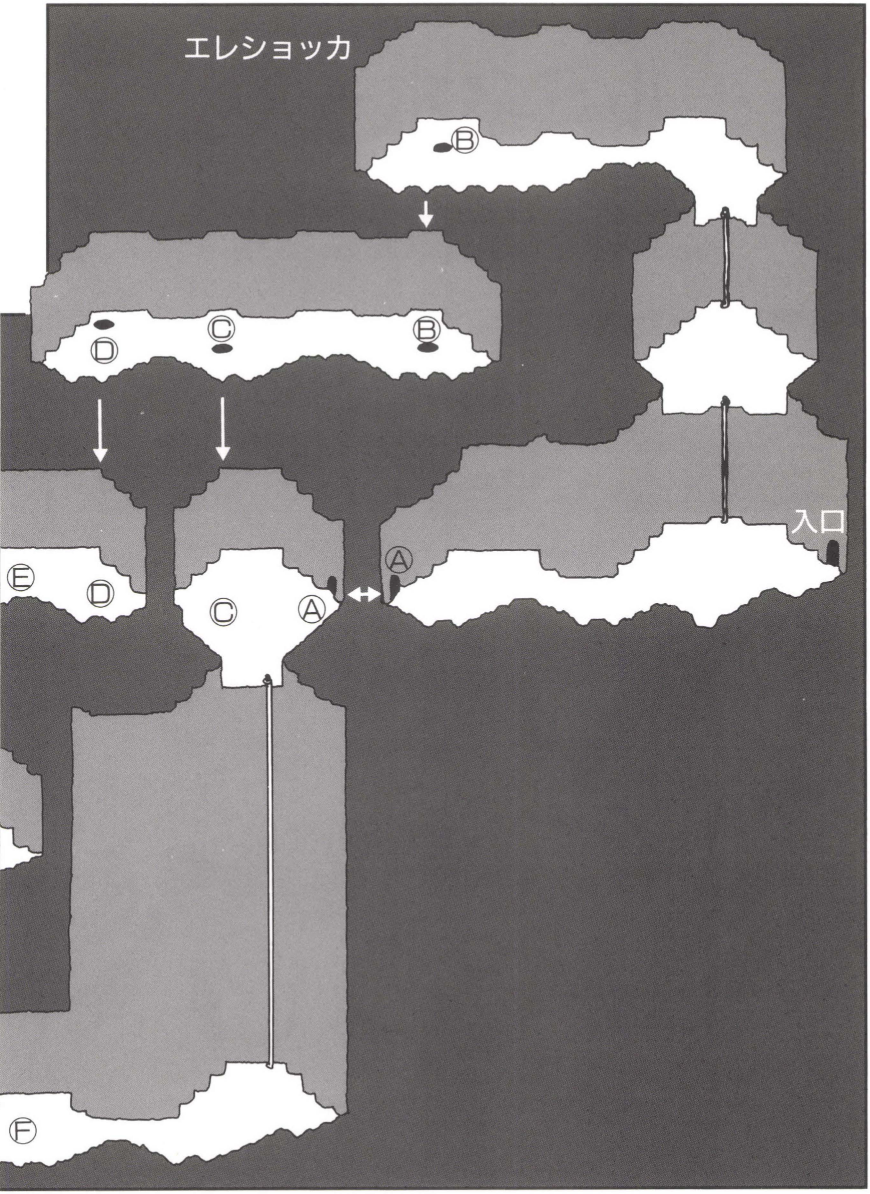
ボス・いなずま・あらし

HP／2065	
PP／70	



▶激しく雷と台風攻撃をくりかえす邪悪な精霊。突進の大ダメージには苦戦を強いられる。



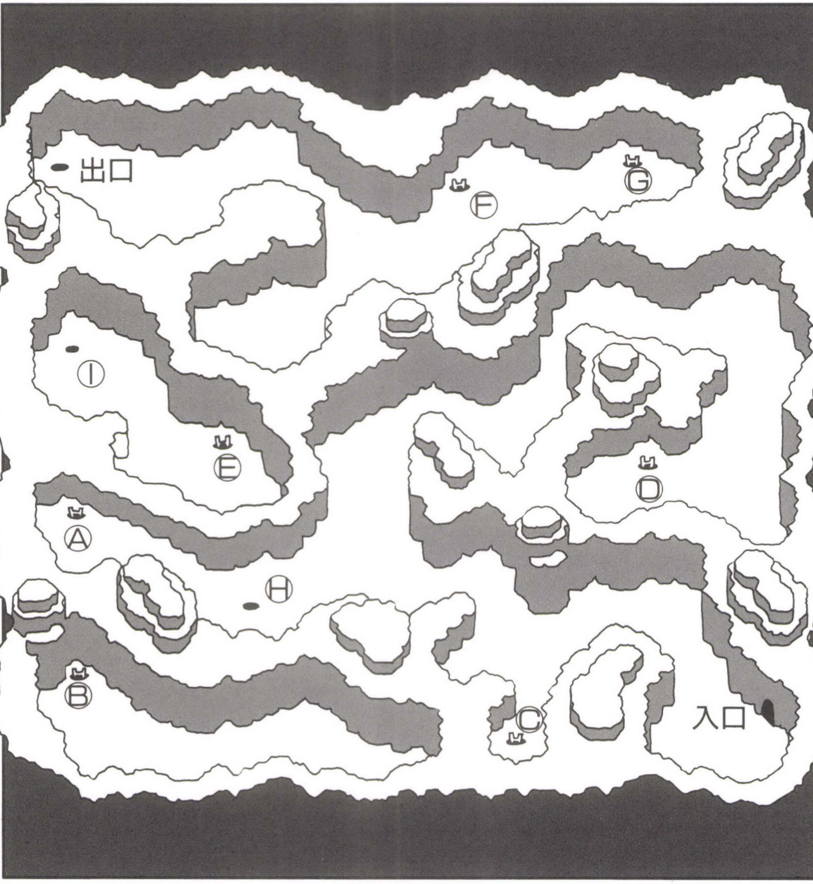


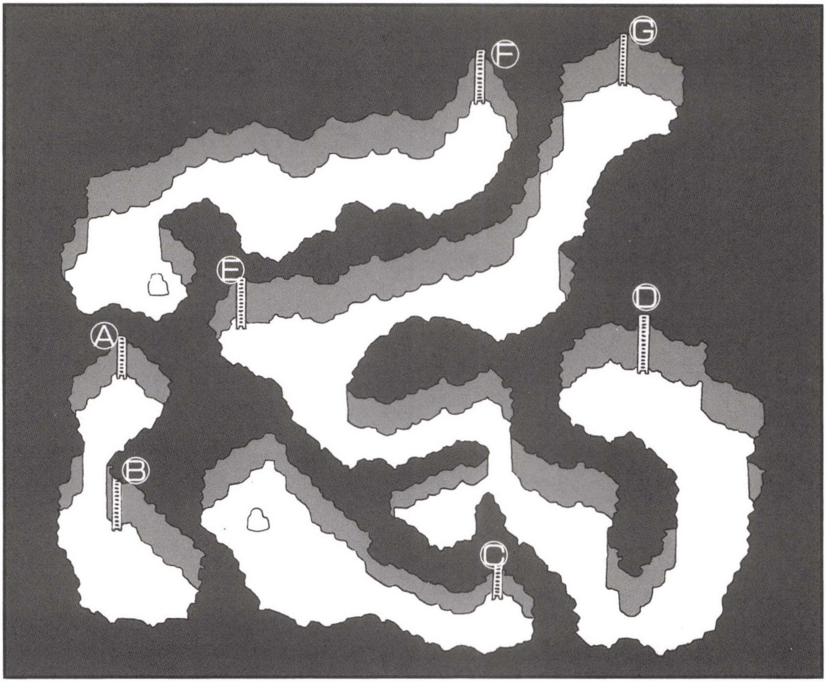
エレショッカ
Ⓑ
Ⓓ
Ⓒ
Ⓑ
Ⓔ
Ⓓ
Ⓒ
Ⓐ
Ⓐ
入口
Ⓕ

自分の場所❼

ルミネホール

場所：グミ族の村地下
特徴：入りくんだ地形と複雑(ふくざつ)なはしごのつながりが迷(まよ)いやすい。
ときおり出会うしゃべる岩にも耳をかたむけていこう。





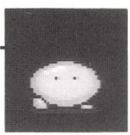
《 生息モンスター 》

ぶきみボール



HP	577
PP	180

デヘヘラー



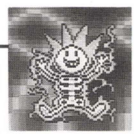
HP	240
PP	0

クルンクルーン



HP	553
PP	83

エレキスピリット



HP	587
PP	329

ボス・でんげきバチバチ



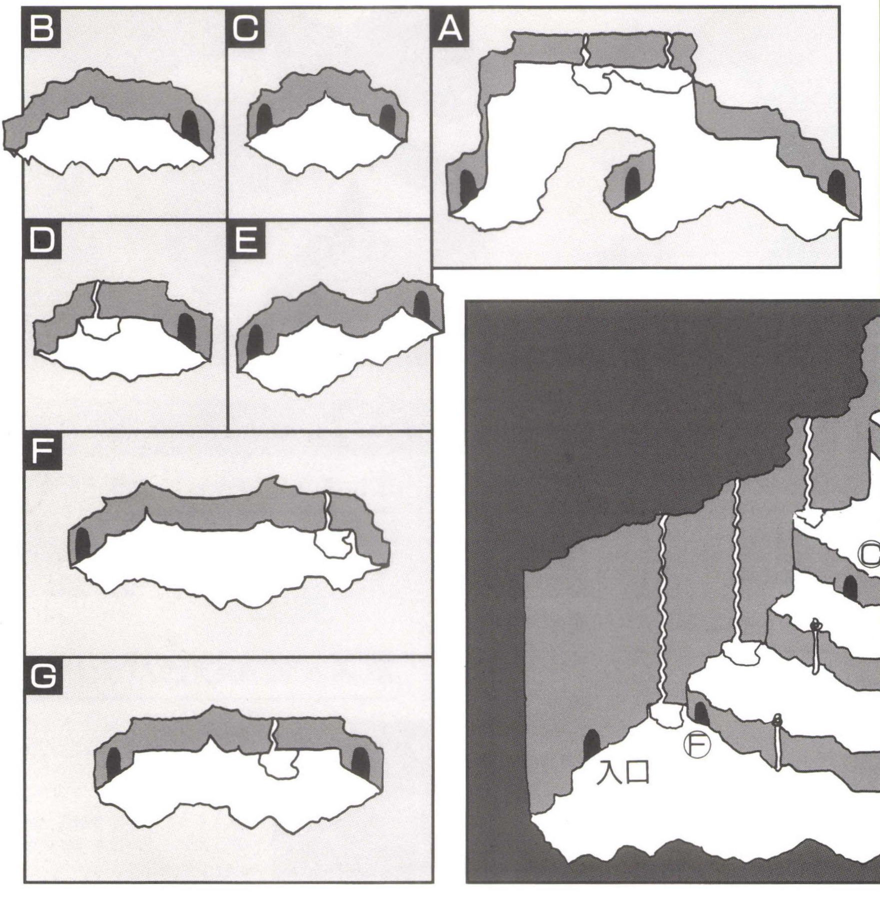
HP	3092
PP	80

◀ルミネホールを守る精霊。シールドやＰＳＩ効果を消滅させる特殊能力を持つ。

自分の場所⑧

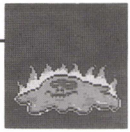
ファイアスプリング

場所：地底大陸南西部
特徴：炎につつまれた敵が潜む溶岩のダンジョン。ここを突破すれば、音の石に最後の音を記憶することができる。



《 生息モンスター 》

あつくもえるてき



HP／602	
PP／0	

のろいのメーワク



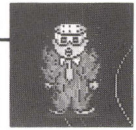
HP／564	
PP／0	

PKおとこ



HP／591	
PP／252	

PKおとこ・かくうえ



HP／618	
PP／574	

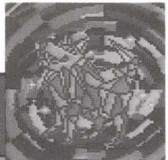
ボス・カーボンドック



HP／1672	
PP／0	

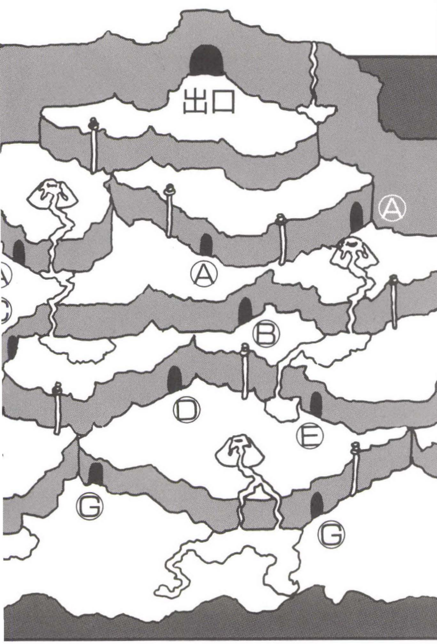
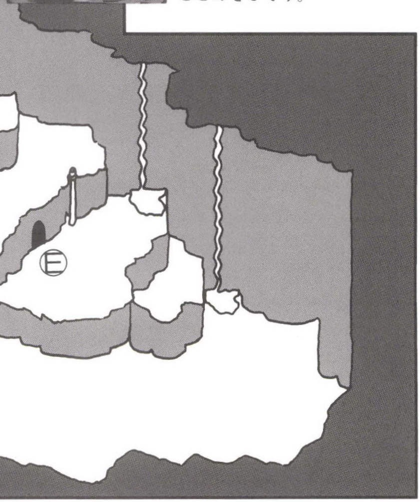
◀燃えさかる体を武器にして攻めてくる炎の狂犬。ひたすら肉弾戦に徹して戦おう。

ボス・ダイヤモンドドック



HP／3344	
PP／154	

◀カーボンドック変身後の姿。ダイヤモンドに変えられる前に、とどめをさそう。

ハッピーハッピー村への道

グレートフルデッドの谷

場所：ツーソン東部

特徴：ハッピーハッピー村に通ずる細く長い道。攻撃力の高い敵が生息しているため、なかなか突破できない難所になる。

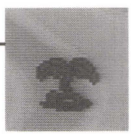
《 生息モンスター 》

あるくキノコ



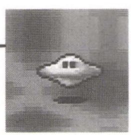
HP／60	
PP／0	

あるくめ



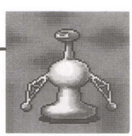
HP／79	
PP／9	

ひとくちユーホー



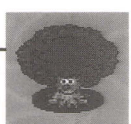
HP／82	
PP／0	

クルーン



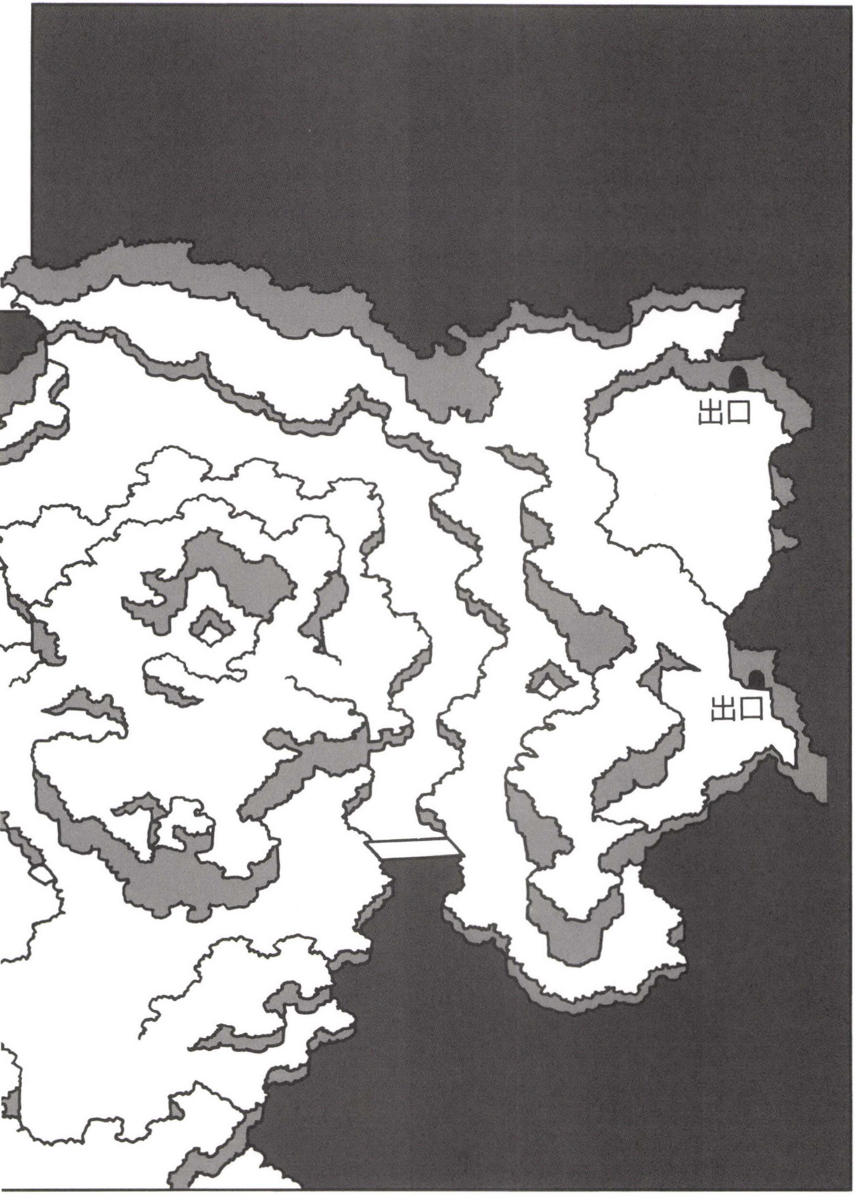
HP／113	
PP／17	

だいウッドー



HP／145	
PP／41	




出口
出口

寮からタス湖まで

ウィンターズ

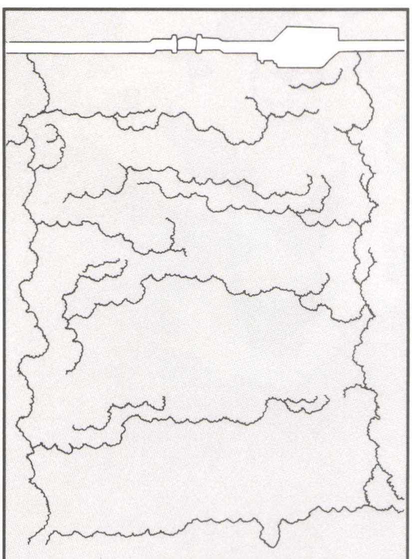
場所：ウィンターズ地方スノーウッド寄宿舎南部
特徴：一見複雑に見えるが実際は一本道。針葉樹の迷路を抜けるとタス湖へたどり着く。道が細いため、敵との戦闘は必至。

《 生息モンスター 》
前編

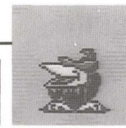
あばれゴート



HP／45	
PP／0	

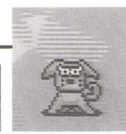


にくいカラス



HP／24	
PP／0	

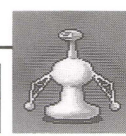
おんしらずなイヌ



HP／21	
PP／0	

《 生息モンスター 》
後編

クルルーン



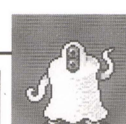
HP／374	
PP／36	

ドムーク・シニア



HP／501	
PP／700	

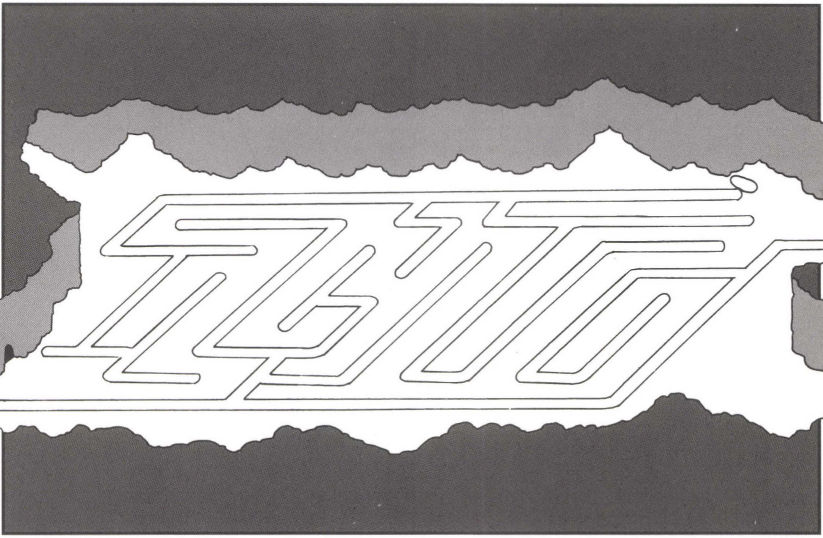
スイスイ



HP／391	
PP／140	

ブリックロードのダンジョン

場所：ウィンターズ地方タス湖西部
特徴：ダンジョンを愛するブリックロードが試験的に作った洞窟(どうくつ)。
岩で仕切った道が並んでいるだけで、迷(まよ)うことはない。



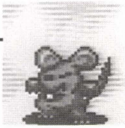
《 生息モンスター 》

つっぱりダック



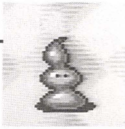
HP／51	
PP／0	

ぐれたネズミ



HP／36	
PP／0	

オレナンカドーセ

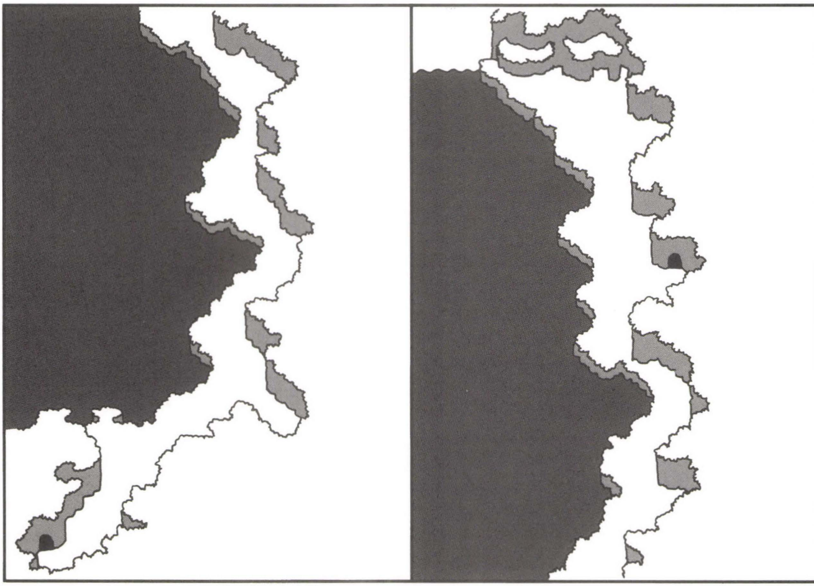


HP／38	
PP／0	

川上へ向かって進む

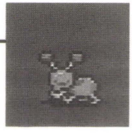
サターンバレーへの道

場所：スリーク墓地地下をぬけた地上
特徴：どせいさんが生活するサターンバレーに通じる小さな谷。
道が細く、敵にかこまれやすい不利な地形が続く。



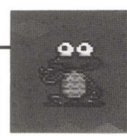
《 生息モンスター 》

アリアリレッド



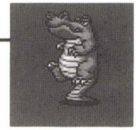
HP／112	
HP／30	

アーマーガエル



HP／202	
PP／0	

プレーンわに

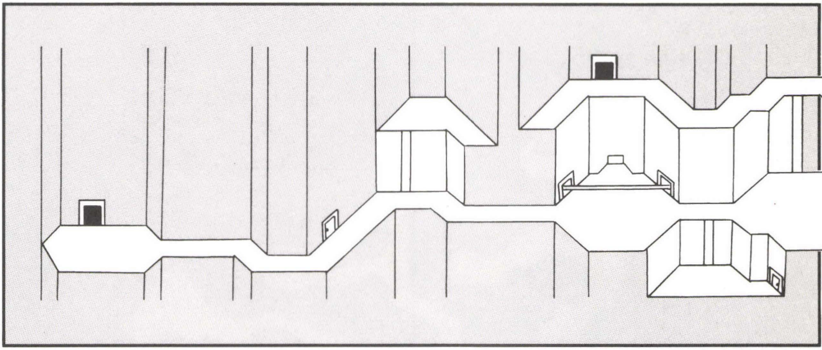


HP／234	
PP／0	

3分間待つのだぞ

ゲップーの秘密基地

場所：サターンバレー北部
特徴：グレープフルーツの滝に秘密の入り口が隠されている。
小部屋のマジックバタフライをおおいに活用しよう。



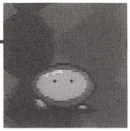
《 生息モンスター 》

ぐちゃぐちゃ



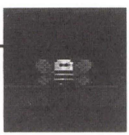
HP／224
PP／0

デヘラー



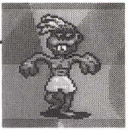
HP／120
PP／10

けっこうわるいハエ



HP／141
PP／0

どろつきゾンビ



HP／171
PP／0

ボス・ゲップー



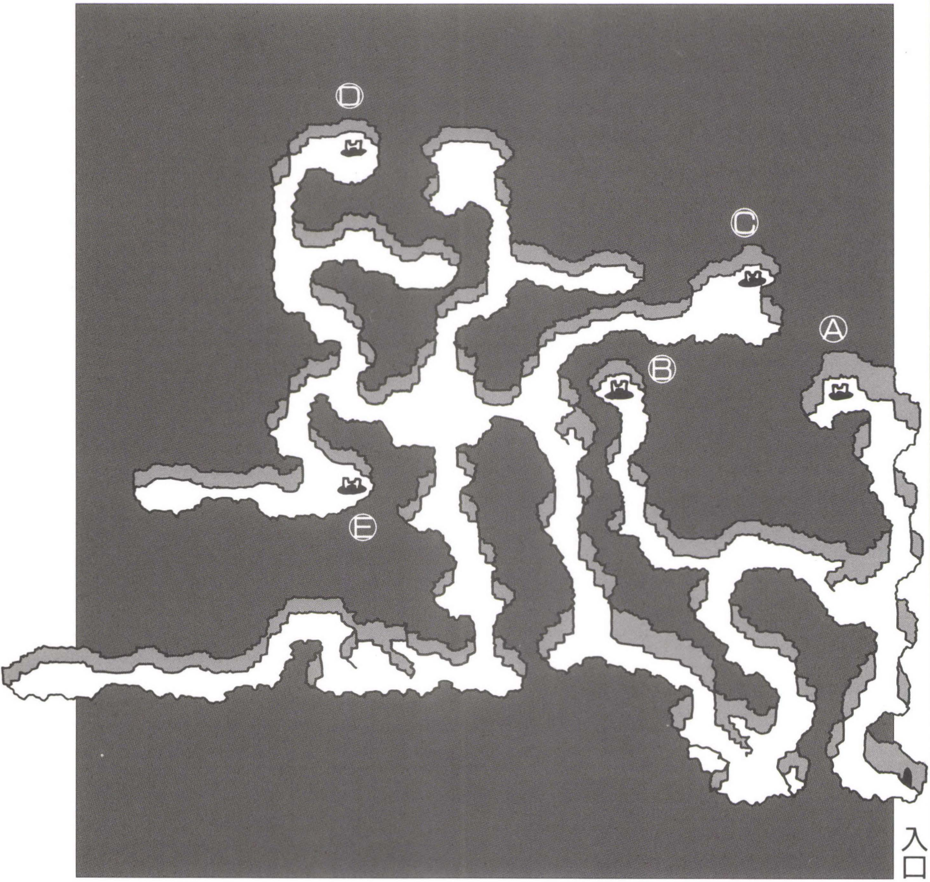
HP／650
PP／0

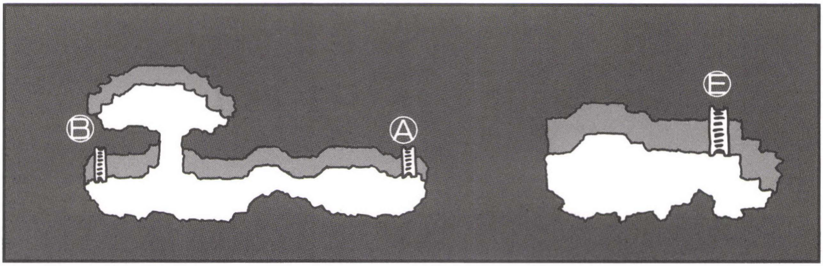
史上最悪の敵ゲップー。好物のはえみつを見せつければ難なく倒せるだろう。

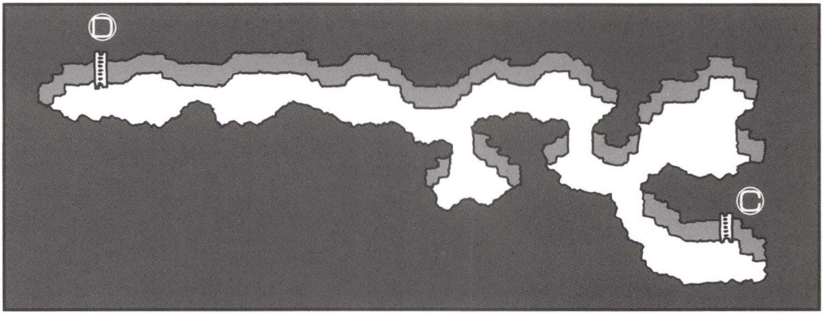
平均こそが美しい

ショージ・モッチーの埋蔵金

場所：ドコドコ砂漠中央部
特徴：複雑な構造になっており、穴抜けねずみのいる場所を目印にして全体を把握することが第１歩だ。







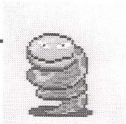
《 生息モンスター 》

ツナマン



HP／231	
PP／0	

まきへびドライ



HP／270	
PP／0	

つっぱりダック



HP／51	
PP／0	

もっときょだいアリ



HP／308	
PP／81	

ボス・あなのぬし



HP／386	
PP／110	

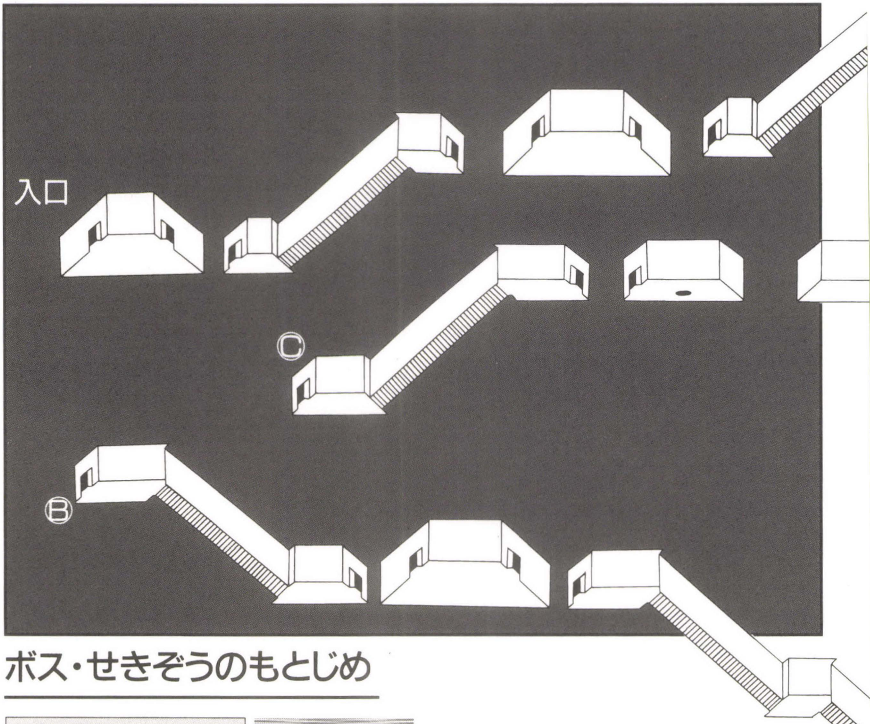
5匹いるなかで、すべてが3番目の地位にこだわっている。PKフリーズγで楽勝だ。

星を歩いて一本道

ピラミッド

場所：スカラビ南東部

特徴：レンガに描かれた壁画がとても神秘的。ただし、ヘビと山犬をかたどった絵文字の襲撃にはご用心。石像の強力な一撃もあなどれない。

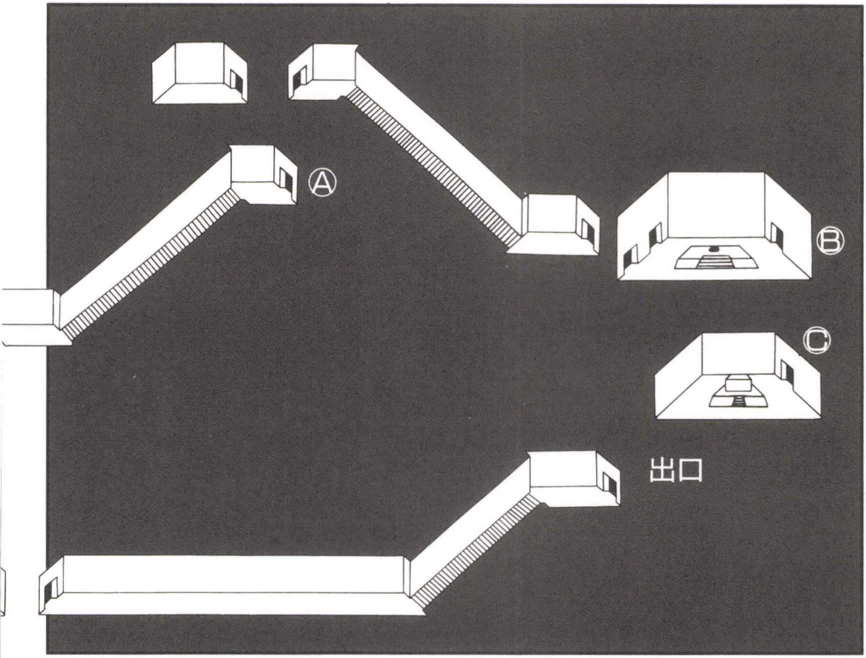


ボス・せきぞうのもとじめ

HP／831	
PP／6	

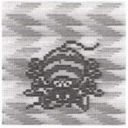


ファラオの墓を侵すものを見境なしに攻撃する。ＰＳＩの対抗力も備えており、かなりの強敵。



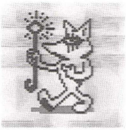
《 生息モンスター 》

スパイダー！！！！

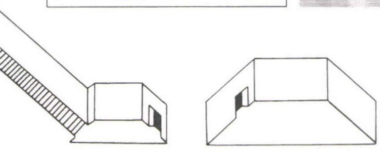


HP／344
PP／0

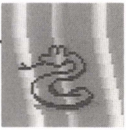
のろいのえもじ



HP／470
PP／126

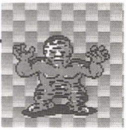


スネークえもじ



HP／458
PP／0

しばきひびわれ



HP／516
PP／0

おうけのせきぞう



HP／573
PP／0

内側に顔があってもいいじゃない

ダンジョン男の塔

[場所：ピラミッドをぬけた北西部
特徴：自分の体とダンジョンを同化させてしまったブリックロードの体内。いたるところに格言があり、探索の勉強になる。]

《 生息モンスター 》

ドムーク・イージー



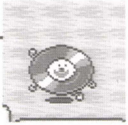
HP／401	
PP／190	

キラーカップ



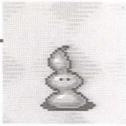
HP／190	
PP／0	

あやかしのレコード



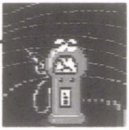
HP／263	
PP／35	

オレナンカドーセ

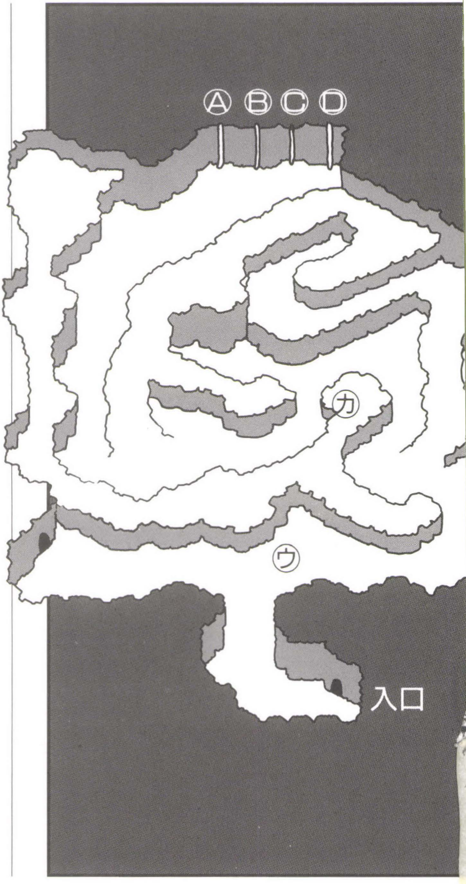


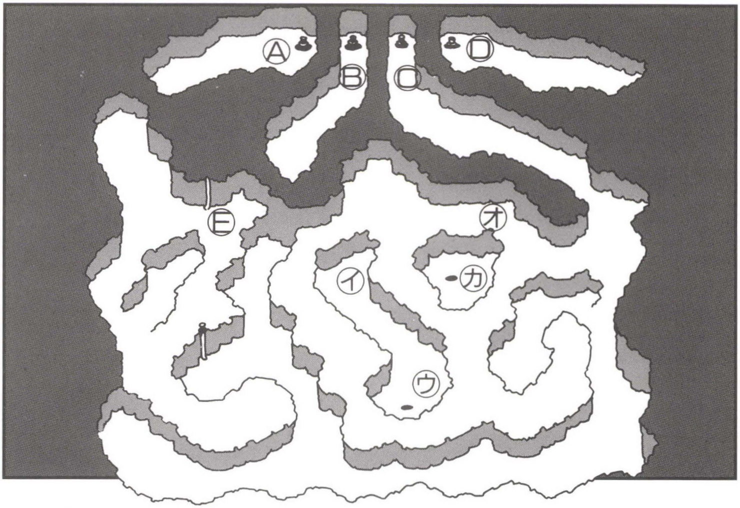
HP／38	
PP／0	

ロボ・ガロン

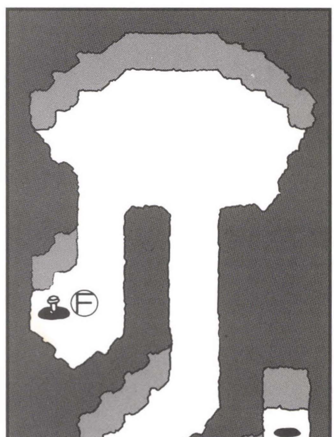


HP／431	
PP／0	




A
B
C
D
E
オ
イ
カ
ウ


E
F
エ
イ
ア
オ


F
エ
ア

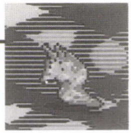
沼地を進むには時間がかかる

魔境

場所：スカラビ砂漠南部
特徴：毒の沼地と暗闇が行く手をはばむ前人未到のジャングル。
常に襲ってくる敵が、安息の時をあたえない。

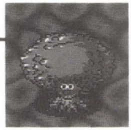
《 生息モンスター 》

ねちっこいナメクジ



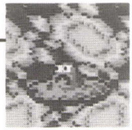
HP／217	
PP／11	

こんじょうウッドー



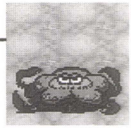
HP／609	
PP／76	

げどげど



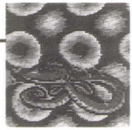
HP／326	
PP／0	

おにラフレシア



HP／478	
PP／0	

でんきウナーギ



HP／370	
PP／0	

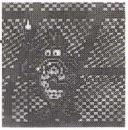


でかぐちゃぐちゃ



HP／631	
PP／0	

サカナにんげん



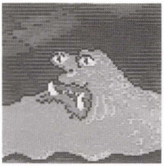
HP／500	
PP／0	

サカナにんげん・あに



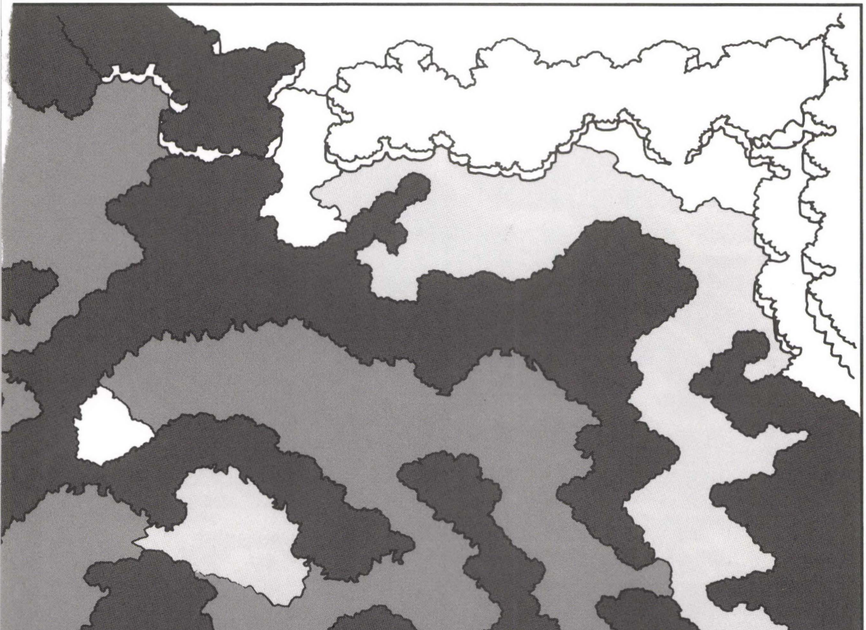
HP／526	
PP／210	

ボス・かえってきたゲップー



HP／1310	
PP／0	

史上最悪の敵が再度登場。非常にやっかいな連続攻撃で、倒すことは容易でない。



キツイわに

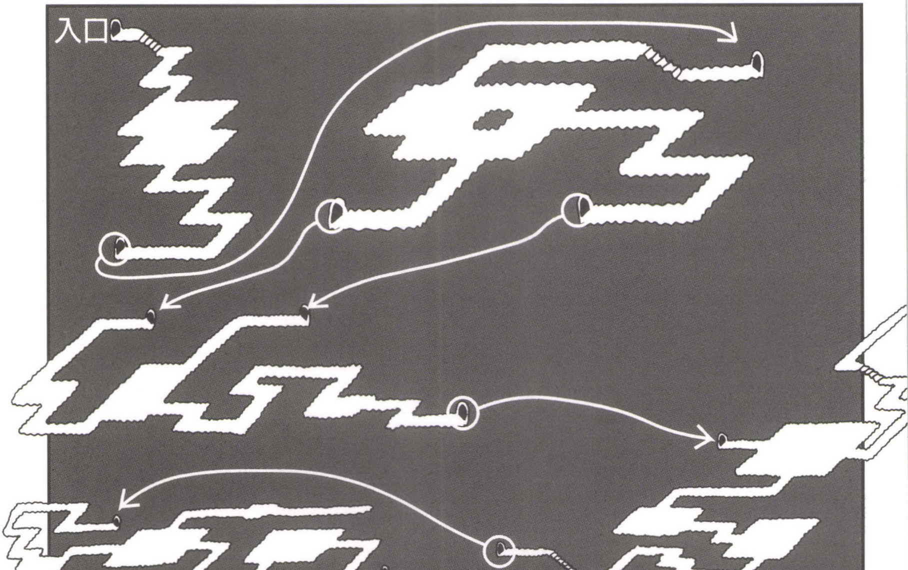


HP／522	
PP／0	

こけしが入口を封じている

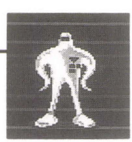
ストーンヘンジの秘密基地

場所：ストーンヘンジの遺跡地下
特徴：ダンジョンの構造は単純だが、かなりの強敵ぞろいで決して楽ではない。臨機応変にプーの変身能力を使おう。



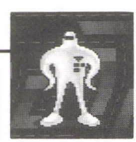
《 生息モンスター 》

スターマン

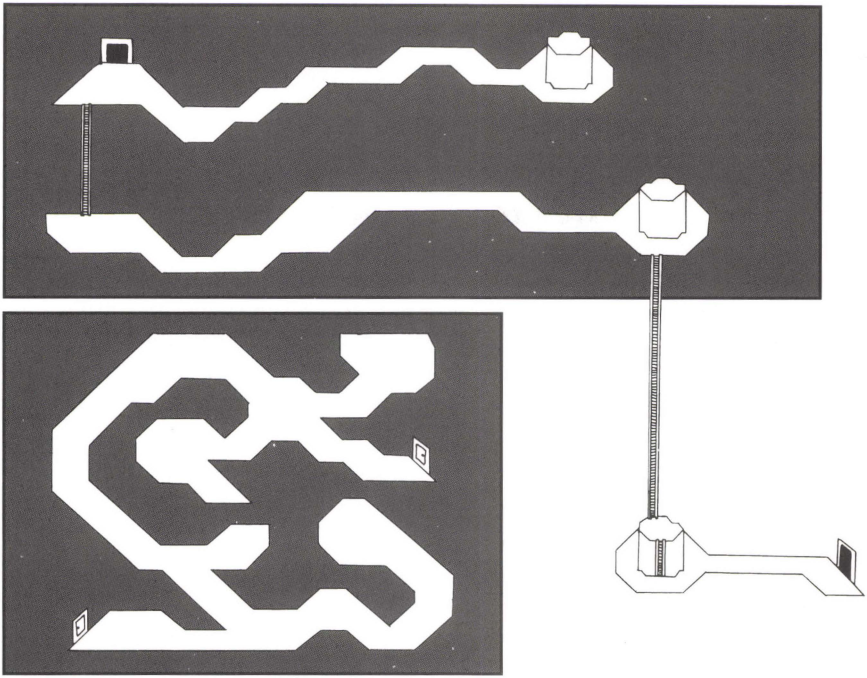


HP／545
PP／155

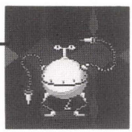
スーパースターマン



HP／568
PP／310

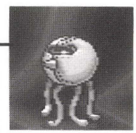


エナジーロボ



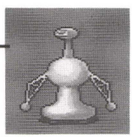
HP	594
PP	0

ミタ・メ・タコ



HP	604
PP	0

クルルーン



HP	374
PP	36

スイスイ



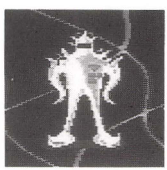
HP	391
PP	140

ドムーク・シニア



HP	501
PP	700

ボス・DXスターマン



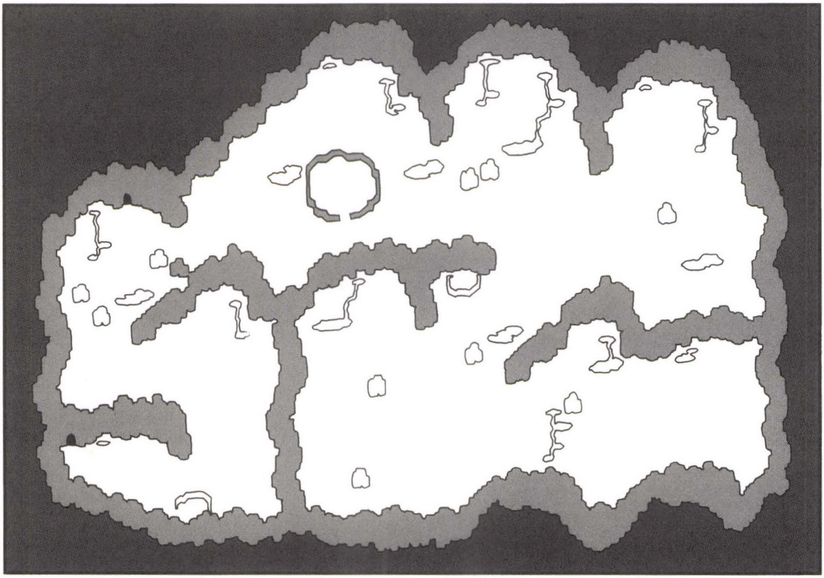
HP	1400
PP	418

名前に恥じない強さを持つ宇宙人。ペンシルロケット20の連続攻撃で倒そう。

敵は大きく自分は小さい

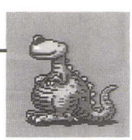
地底大陸

場所：ルミネホールをぬけた地底
特徴：絶滅(ぜつめつ)したはずの恐竜が牙(きば)をむいて襲(おそ)ってくる原始の国。
スケールの大きさに圧倒され、全体が把握(はあく)しにくい場所だ。



《 生息モンスター 》

カニメザウルス



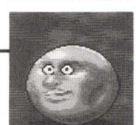
HP／1030
PP／0

ハラペコザウルス



HP／1288
PP／320

おもいこみストーン



HP／592
PP／0

MOTHER 2

COMPLETE DATA

マザー2・完全データ集



●アイテム編

武器一覧表
防具一覧表
回復アイテム一覧表
味付け小物一覧表
アイテム一覧表

●PSI編

ライフアップ系
ヒーリング系
攻撃系
攻撃補助系
移動系
防御補助系

武器一覧表

まだ子供だから、本格的な武器を持つことができない。あくまで代用品だ。

名前	値段	入手場所	装備	攻撃力
ボロのバット	18	オネット	ネ	4
ふつうのバット	48	ツーソン	ネ	8
ヨーヨー	29	オネット	ネ、ポ	6
フライパン	56	ツーソン、ハッピー村	ポ	10
スリングショット	89	ツーソン	全員	12
いいバット	98	フォーサイド	ネ	15
あつめのフライパン	198	スリーク、砂漠	ポ	20
とてもいいバット	399	スリークほか	ネ	28
いいフライパン	598	砂漠、フォーサイド	ポ	30
エアガン	215	スリーク	ジ	32
スーパースリング	449	サマーズ	全員	32
ミスターのバット	498	フォーサイド、砂漠	ネ	38
シェフのフライパン	1198	フォーサイドほか	ポ	40
アストロマシンガン	425	砂漠	ジ	40
すっごいヨーヨー	998	フォーサイド	全員	46
ゴヂラのバット	698	ウィンターズ	ネ	48
たのしいフライパン	1490	ウィンターズ	ポ	50
ゴージャスなバット	3080	サマーズ、スカラビ	ネ	54
コンバットヨーヨー	1148	魔境	全員	54
ハイパービーム	850	フォーサイド	ジ	58
すてきなフライパン	1790	スカラビ	ポ	60
きゅうきょくのバット	2298	地底大陸	ネ	68
クラッシュビーム	1150	スカラビ	ジ	72
てんしのフライパン	3480	地底大陸	ポ	80
バンバンガン	寄宿舎のロッカールーム		ジ	16
ショックガン	ブリックロードダンジョン		ジ	24
おうじゃのつるぎ	スーパースターマンが所持		プ	30
スーパーエアガン	こわれたエアガンを修理		ジ	36
レーザービーム	こわれたレーザーを修理		ジ	48
ふしぎなフライパン	ハラペコザウルスを倒す		ポ	50、ガッツ+127

名前	入手場所	装備	攻撃力
さいこうのバット	グミ族の村で物々交換	ネ	62
ダブルビーム	こわれたメカを修理	ジ	66
にじいろビーム	こわれたビームほうを修理	ジ	78
デスビーム		ジ	90
さいあくビーム	こわれたハーモニカを修理	ジ	98
ガッツのバット	クラーケンバイオを倒す	ネ	100
マジカントバット	マジカント	ネ	80
ムーンビーム	ファイアスプリング	ジ	110
でんせつのバット	過去の最低国	ネ	110
ガイアビーム	こわれたパラボラを修理	ジ	125
かたにちからバット	かえってきたゲップーを倒す	ネ	125、空振り率大

防具一覧表

防具(ぼうぐ)は頭、体、その他の3カ所に装備(そうび)する。防具(ぼうぐ)っぽくないものも多いのだ。

名前	値段	入手場所	装備	攻撃力
やきゅうぼう	19	オネットほか	ネ	5
ホームズキャップ	59	ハッピー村	ネ、ポ	10
ぼうしヘルメット	298	スリーク	ネ	15
リボン	89	ツーソン、ハッピー村	ポ	20
まっかなリボン	179	フォーサイドほか	ポ	25
まもりのリボン	389	フォーサイド	ポ	40、ラック+15
やすもののうでわ	98	ツーソン、ハッピー村	全員	5
どうのうでわ	349	ハッピー村、スリーク	全員	10
ぎんのうでわ	599	フォーサイドほか	全員	15
きんのうでわ	2799	フォーサイドほか	全員	30
プラチナのうでわ	6899	サマーズほか	全員	40
ダイヤのうでわ	9998	サマーズ、魔境	全員	50
たびのおまもり	60	ツーソン、サマーズ	全員	0、マヒ防止
おおきなおまもり	400	サマーズ	全員	1、スピード+5
かがやくおまもり	600	スカラビ	全員	2、マ防、ス+15
ほのおのペンダント	3000	サマーズ	全員	15、炎防止
しずくのペンダント	3000	サマーズ	全員	15、冷気防止

名前	値段	入手場所	装備	攻撃力
やみのペンダント	3000	サマーズ	全員	15、閃光防止
だいちのペンダント	4000	マジカント	全員	16、炎冷光防止
やすらぎのコイン	1500	砂漠、フォーサイド	全員	30、ラック+10
まもりのコイン	2000	フォーサイドほか	全員	40、ラック+13
しずけさのコイン	2500	ウィンターズ	全員	45、ラック+16
まよけのコイン	6000	サマーズ、魔境	全員	50、ラック+20
かがやきのコイン	4000	地底大陸	全員	70、ラック+35
ミスターのぼうし	オネットの住宅		ネ	6
おうじゃのバンダナ	ルミネホール		プ	20ラック+30
まふうじのリボン	ブリックロードダンジョン		全員	60
どせいさんのリボン	ストーンヘンジのダンジョン		ポ	90
めがみのリボン	スターマン・センゾを倒す		ポ	110
おうじゃのうでわ	ピンククラウド		プ	30、催防、ラ+35
ようせいのうでわ	ストーンヘンジ		全員	60、催防、ラ+10
てんしのうでわ	ファイアスプリング		ポ	70、催防、ラ+20
めがみのうでわ	マジカント		ポ	80、催防、ラ+20
うさぎのおまもり	ルミネホール		全員	3、マ防、ス+40
うみのペンダント	地底大陸		全員	20、炎冷光防止
ほしのペンダント	PKおとこ・かくうえを倒す		全員	30、炎冷光マヒ防
おうじゃのマント	地底大陸		プ	20、スピード+40
どせいさんのコイン	サターンバレー		全員	47、ラック+18
まふうじのコイン	ルミネホール		全員	20、ラック+25
おみやげのコイン	魔境		全員	80、ラック上35

回復アイテム一覧表

HPやPPを回復するアイテム。
ネスたちの心強い常備品だった。

名前	値段	入手場所	効果
アーモンドもなか	22	サターンバレー	HP100回復
アイスキャンデー	7	ドコドコ砂漠	HP18回復
うみたてたまご	12	ツーソンほか	HP80回復
うらカンポー	380	サターンバレーほか	異常回復（時々気絶回復）
えんそくランチ	24	ドコドコ砂漠ほか	HP80回復

名前	値段	入手場所	効果
おとなのドリンク	38	フォーサイドほか	HP80回復
オレンジジュース	4	オネットほか	HP 6 回復
かぜぐすり	22	オネットほか	かぜ回復
カップめん	98	魔境	HP40回復
カロリーブロック	18	スリークほか	HP60回復
クッキー	7	オネットほか	HP 6 回復
クラーケンのスープ	648	サマーズ	HP全回復
クロワッサン	18	スリークほか	HP60回復
けっせい	58	スリーク、スカラビ	毒回復
コーヒー	6	オネットほか	HP12回復
コンガリくしやき	54	スカラビ	HP120回復
さとりのべんとう	800	ランマ	HP200、PP50回復
サマーズふうパスタ	128	サマーズ	HP110回復
シェフのおすすめ	298	サマーズ	HP200回復
スキップサンド	38	オネットほか	HP 6 回復、10秒間速く歩ける
すっきりハーブ	80	スリークほか	気絶以外の異常回復
ゼイタクほしにく	210	地底大陸	HP300回復
たかいみず	198	スカラビほか	PP微量回復（プーのみ回復大）
ダブルスキップサンド	98	フォーサイドほか	HP 6 回復、20秒間速く歩ける
ダブルバーガー	24	フォーサイドほか	HP90回復
ぬれタオル	24	ドコドコ砂漠ほか	日射病回復
バターロール	12	オネットほか	HP30回復
バナナ	5	ツーソンほか	HP25回復
ハンバーガー	14	オネットほか	HP50回復
ひしょちのジェラート	49	サマーズ	HP30回復
ブタようかん	222	サターンバレー	HP300回復
ほしにく	70	スカラビほか	HP150回復
ポテトフライ	8	ツーソンほか	HP24回復
マジックタルト	480	サマーズ	PP20回復
マジックプリン	680	マジカント	PP40回復
マッハピザ（S）	48	電話注文	HP120回復
マッハピザ（L）	238	電話注文	全員のHP240回復

名前	値段	入手場所	効果
まめのコロッケ	12	スカラビ	HP40回復
マンモスバーガー	98	地底大陸	HP200回復
みず	4	サマーズほか	PP微量回復（プーのみ回復大）
モロヘイヤスープ	20	スカラビ	HP80回復
やぎバターがゆ	88	ランマ	HP200回復
ゆでたまご	9	フォーサイド	HP40回復
ラッキーサンド	128	オネットほか	HP、PPランダム回復
ロイヤルアイスティー	78	サマーズ	HP60回復
IQカプセル	各ダンジョン		IQ1上がる
いちごどうふ	モノトリービルのメイドの部屋		HP30回復
いのちのうどん	各ダンジョン		ほとんどの異常回復
ガッツカプセル	各ダンジョン		ガッツ1上がる
サイコキャラメル	各ダンジョン		P20回復
スパイシーなほしにく	グミ族の村で物々交換		HP250回復
スピードカプセル	各ダンジョン		スピード1上がる
そぼくなヨーグルト	グミ族の村で物々交換		HP160回復
そまつなパン	グミ族の村で物々交換		HP80回復
バイタルカプセル	各ダンジョン		バイタリティが1上がる
ハンドエイド	ツーソンの幼稚園		HP体回復
ふしぎなキャンディ	各ダンジョン		パラメータがランダムで上がる
マジックトリフ	魔境		PP80回復
ラックカプセル	各ダンジョン		ラック1上がる

味付け小物一覧表

回復アイテムと組み合わせると、HPやPPをより多く回復させたのだ。

名前	値段	入手場所	相性のよいもの
あおのり	2	ツーソンほか	アーモンドもなかなど
こなざとう	3	ツーソンほか	バターロール、ヨーグルトなど
コンデンスミルク	4	ツーソンほか	バナナ、ラッキーサンドなど
ケチャップ	2	ツーソンほか	ほしにく、マジックトリフなど
しお	2	ツーソンほか	ゆでたまご、弁当類など
タバスコ	3	ツーソンほか	ピザ、カップめんなど

名前	値段	入手場所	相性のよいもの
チョコチップ	4	ツーソンほか	クッキー、スキップサンドなど
マンダラふりかけ	300	ランマ	すべての食べ物にあう

アイテム一覧表

その他アイテムはここにまとめてみた。とんでもなく数が多いのだ。

名前	値段	入手場所	効果
いのちのつのぶえ	1780	サターンバレーほか	気絶からの完全回復
インスタントガッツ	500	スカラビ	戦闘中ガッツが上がる
えはがき	2	サターンバレーほか	むなしくなる
どうぐやのかんばん	98	ツーソン	どこでも持ち物を売ることができる
くわがたむし	8	サターンバレー	敵1体の動きを止める
こわれたアイロン	149	ツーソン	ねばねばマシーンに修理できる
こわれたスプレー	189	ツーソン	ディフェンススプレーに修理できる
こわれたビームほう	218	スカラビ	にじいろビームに修理できる
こわれたメカ	109	フォーサイド	ダブルビームに修理できる
さっちゅうスプレー	19	スリークほか	昆虫系の敵に大ダメージ
さびのもと	89	ツーソンほか	メカ系の敵に大ダメージ
さびのもとスーパー	289	魔境	メカ系の敵に超ダメージ
スーパーボム	399	フォーサイド	敵複数に大ダメージ
チケット	30	フォーサイド	トポロ劇場に入れる
つよいぬいぐるみ	1198	サマーズ	戦闘中身代わりになる
ディフェンススプレー	500	フォーサイドほか	戦闘中個人の防御力を上げる
どくへび	550	スカラビ	敵に毒を負わせる
ぬいぐるみ	178	ツーソンほか	戦闘中身代わりになる
バズーカほう	950	スカラビ	ジェフが使用可能の武器
ハブラシ	3	スリークほか	敵1体の動きを止める
フーセンガム	1	ウィンターズ	バルーンモンキーが仲間になる
ブタのはな	300	スカラビ	マジックトリフの場所がわかる
ぶんどき	2	フォーサイド	物の角度が計れる
へび	220	スカラビ	敵にダメージをあたえる
へびぶくろ	290	スカラビ	敵にダメージ、毒をあたえる
ペンシルロケット	29	スリーク	ジェフが使用可能の武器

名前	値段	入手場所	効果
ペンシルロケット5	139	フォーサイド	ジェフが使用可能の武器
ペンシルロケット20	2139	魔境	ジェフが使用可能の武器
ボム	149	スリークほか	敵複数にダメージ
ものさし	2	ツーソン	物の長さが計れる
あなぬけねずみ		オネットほか	ダンジョンからの脱出
アンチPSIマシン		こわれたきかいを修理	敵のPSI攻撃を消滅
いんせきのかけら		オネットの隕石	スペーストンネルの材料
うさぎごのみニンジン		マグネットヒル	ランマのうさぎを消す
おとのいし		ブンブーンからもらう	音を記憶する
キャッシュカード		最初から所持	お金の引き出し預かりに使用
キングバナナ		サルのダンジョン	サルにわたす
グミドリアン		グミ族の長老からもらう	地底大陸の村に入れる
ぐるめとうふマシン		タライ・ジャブからもらう	いちごとうふを作れる
グレオレマシーン		オレンジキッドからもらう	壊れて消滅する
こけしけしマシン		アンドーナッツ研究所	こけし形の物体を消滅
こわれたエアガン		寄宿舎のロッカールーム	スーパーエアガンになる
こわれたきかい		アップルキッドの家	アンチPSIマシンになる
こわれたすいどうかん		アンドーナッツ研究所	シールドキラーになる
こわれたつつ		タライ・ジャブの穴	スーパーチューチューになる
こわれたハーモニカ		ストーンヘンジ	さいあくビームになる
こわれたバズーカ		マグネットヒル	スーパーバズーカになる
こわれたパラボラ		ぶきみボールを倒す	ガイアビームになる
こわれたラッパ		ストーンヘンジ	ディフェンスシャワーになる
こわれたレーザー		ゲップーの秘密基地	レーザービームになる
コンタクトレンズ		ドコドコ砂漠	ペテネラのくつしたがもらえる
サインいりバナナ		トポロ劇場の楽屋	博物館の奥に入れる
さつたば		トンチキさんの家	カオス劇場にもっていく
さとりのいし		ランマの宮殿	PSIを封印されない
サルのきもち		魔境	敵1体の動きを止める
シールドキラー		こわれたすいどうかんを修理	敵の防御力を低下させる
じてんしゃ		ツーソンの自転車屋	町内のみ早く移動できる
じゅしんでんわ		アップルキッドの家	情報が受信される

スーパースプレー	マッドタクシーを倒す	さっちゅうスプレーの強力版
スーパーチューチュー	こわれたつつを修理	敵のHPを吸収する
スーパーバズーカ	こわれたバズーカを修理	ジェフが使用可能の武器
ゾンビホイホイ	アップルキッドから届けられる	ゾンビを集める
たいしたことないもの	スリーク	持ち主に届ける
ダイヤモンド	チュージモッチーからもらう	トポロ劇場にもっていく
タカのめ	ピラミッド	魔境の暗闇を明るくする
タコけしマシーン	アップルキッドからもらう	タコ形の物体を消滅
たびごやのかぎ	オネット市長からもらう	旅芸人の小屋に入れる
ちいさなルビー	ランマの宮殿	博物館の2階に入れる
チューチューマシン	ゲップーの秘密基地	敵のHPを吸収する
ちゅうわマシン	サルのダンジョン	PSI効果を消す
ちょっとカギマシン	ガウス先輩からもらう	カギを開ける
ディフェンスシャワー	こわれたラッパを修理	味方全員の防御を上げる
とうのかぎ	槍の男からもらう	ダンジョン男の塔に入れる
ドラゴンパウダー	各ダンジョン	戦闘中、龍に変身できる
にわとり	ツーソン	ヒヨコが成長する
ねばねばマシン	こわれたアイロン	敵1体を動けなくする
はえみつ	ばけテントを倒す	ゲップーの動きを止める
バックステージパス	トンズラブラザーズからもらう	劇場の楽屋に入れる
ハンドバックのベルト	ガミガミレディを倒す	敵1体の動きを止める
ヒエログリフのうつし	サマーズの博物館	ピラミッドに入る暗号がわかる
ヒヨコ	ツーソン	うみたてたまごがかえる
ファラオののろい	ピラミッド	敵に毒を負わせる
フランクリンバッチ	ポーラからもらう	雷攻撃を反射させる
ペテネラのくつした	フォーサイドのベーカリー	敵1体の動きを止める
まちのちず	オネット図書館	町の全体図が見れる
ミイラのほうたい	ミイラ系の敵を倒す	敵1体の動きを止める
むくちをなおすほん	オネット図書館	グミ族の無口を直す
メテオタイト	クルーンを倒す	2000ドルで売ることができる
メテオニウム	でかぐちゃぐちゃを倒す	1000ドルで売ることができる
ろうやのカギ	カーペインターを倒す	ポーラを牢屋から解放
ロッカーのカギ	ガウス先輩からもらう	こわれているので使えない

ひとめでわかる PSI大全

ネス、ポーラ、プーの3人が、これらの不思議なカ（PSI）を使うことができる。ネーミングはシンプルだ。

ライフアップ系

ネスとプーが使用するPSI。オートバトルにしていても、ピンチになるとすぐ使ってくれるのがウレシイ。

PSI名	消費PP	ネス	プー	対象	効果
ライフアップα	5	○	○	味方1人	HPを75　125回復
β	8	○	○	味方1人	HPを225　375回復
γ	13	○	○	味方1人	HP全回復
Ω	24	○	×	味方全員	HP300　500回復

ヒーリング系

いろいろな地域を冒険し、さまざまな敵と戦うネスたちの体調は万全ではなかった。そんなときに活用したのがこれだ。

PSI名	消費PP	使う人		効果									
		ネス	プー	かぜ	日射病	眠り	涙が止まらない	ヘン	猛毒	気持ち悪い	ダイヤ	しびれ	気絶
ヒーリングα	5	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×
β	8	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×
γ	20	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
Ω	38	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

攻撃系

ジェフをのぞく３人がまんべんなく使用できる。全体攻撃と単体攻撃、１列だけの攻撃などの違いに注意する必要あり。

PSI名	消費PP	使う人			対象	効果
		ネス	ポーラ	プー		
PKひっさつα	10	○	×	×	敵全体	40〜120のダメージをあたえる
β	14	○	×	×	敵全体	90〜270のダメージをあたえる
γ	40	○	×	×	敵全体	160〜480のダメージをあたえる
Ω	98	○	×	×	敵全体	320〜960のダメージをあたえる
PKファイアーα	6	×	○	×	敵１列	60〜100のダメージをあたえる
β	12	×	○	×	敵１列	120〜200のダメージをあたえる
γ	20	×	○	×	敵１列	180〜300のダメージをあたえる
Ω	40	×	○	×	敵１列	240〜400のダメージをあたえる
PKフリーズα	5	×	○	○	敵１体	135〜225のダメージをあたえる
β	9	×	○	○	敵１体	270〜450のダメージをあたえる
γ	18	×	○	○	敵１体	405〜675のダメージをあたえる
Ω	28	×	○	×	敵１体	540〜900のダメージをあたえる
PKサンダーα	3	×	○	○	敵１体	60〜180のダメージをあたえる
β	5	×	○	○	敵１体	60〜180のダメージを２回
γ	8	×	○	○	敵１体	60〜180のダメージを３回
Ω	12	×	×	○	敵１体	60〜180のダメージを４回
PKフラッシュα	8	○	×	×	敵全体	敵にステータス異常を起こさせる
β	16	○	×	×	敵全体	敵にステータス異常を起こさせる
γ	24	○	×	×	敵全体	敵にステータス異常を起こさせる
Ω	32	○	×	×	敵全体	敵に気絶状態を起こさせる
PKスターストームα	24	×	×	○	敵全体	270〜450のダメージをあたえる
Ω	42	×	×	○	敵全体	540〜900のダメージをあたえる

攻撃補助系

ただ攻撃するだけでなく、相手により効果的なダメージを与えるためのPSI。使いこなすと戦闘が楽になったはず。

PSI名	消費PP	使う人 ネス	ポーラ	プー	対象	効果
オフェンスアップα	10	×	○	×	味方1人	戦闘中攻撃力が上がる
Ω	30	×	○	×	味方全員	戦闘中攻撃力が上がる
ディフェンスダウンα	6	×	○	×	敵1体	戦闘中敵の防御力を下げる
Ω	18	×	○	×	敵全体	戦闘中敵の守備力を下げる
さいみんじゅつα	6	○	×	×	敵1体	敵を眠らせ、動けなくする
Ω	18	○	×	×	敵全体	敵を眠らせ、動けなくする
サイマグネットα	0	×	○	○	敵1体	敵のPPを吸収する
Ω	0	×	○	○	敵全体	敵のPPを吸収する
パラライシスα	8	○	×	×	敵1体	敵をしびれさせる
Ω	24	○	×	×	敵全体	敵をしびれさせる
ブレインショックα	10	×	×	○	敵1体	敵を混乱させる
Ω	30	×	×	○	敵全体	敵を混乱させる

移動系

ネスとプーだけが使用できるPSI。いままでいったことのある場所まで一気に移動できてしまうのだ。

PSI名	消費PP	使う人 ネス	プー	効果
テレポートα	2	○	○	助走を必要とする瞬間移動
β	8	○	○	助走を必要としない瞬間移動

防御補助系

相手の攻撃によるダメージを軽減するPSI。力まかせに戦うだけでなく、より効率的な戦いをするために。

PSI名	消費PP	使う人 ネス	使う人 ポーラ	使う人 プー	対象	効果
シールドα	6	○	×	○	味方1人	物理攻撃のダメージを半減する
β	10	×	×	○	味方1人	敵の攻撃をはねかえす
γ	18	○	×	○	味方全員	物理攻撃のダメージを半減する
Ω	30	×	×	○	味方全員	敵の攻撃をはねかえす
サイコシールドα	8	×	○	×	味方1人	PSI攻撃のダメージ半減
β	14	×	○	×	味方1人	PSI攻撃をはねかえす
γ	24	×	○	×	味方全員	PSI攻撃のダメージ半減
Ω	42	×	○	×	味方全員	PSI攻撃をはねかえす

ワンポイントコラム

人物別・使用できるPSIの傾向と対策！

PSIを使用できるのは3人だけ。しかもPSIの名前によって使用できる人がかんたんに判別できる。ここらへんの親切さ具合がこのゲームの魅力だ。



ネス

冒険の序盤の回復係。あと移動面を担当。

PKひっさつ
PKフラッシュ
ライフアップ
ヒーリング
シールド（味方ひとり）
さいみんじゅつ
パラライシス
テレポート



ポーラ

ひたすらPK攻撃の主役。防御面は弱い。

PKファイヤー
PKフリーズ
PKサンダー
サイコシールド
オフェンスアップ
ディフェンスダウン
サイマグネット



プー

オールマイティータイプ。さすが年長者。

PKフリーズ
PKサンダー
ライフアップ
ヒーリング
シールド
サイマグネット
ブレインショック
テレポート

COLUMN

「MOTHER2」の中にある ことばについて考える ……………❶

日本語のプロフェッショナル、糸井(いとい)重里(しげさと)の手による「ゲームの中のことば」は、さすがに他RPGとはひと味違(ちが)う。

その代表が、どせいさんだ。

彼らは言う。「ぼくたち　みんな　どせいさんなんです」と。

ここから推測(すいそく)するに〝どせいさん〟は固有名詞ではない。山田さんや田中さんや権田原さんと並列にすべきものではないのだ。

むしろ、クマさんとかウサギさんとかセイウチさんとか、子供たちが動物を呼ぶときに、末尾に「さん」をつけるニュアンスである。

もしくは年輩(ねんぱい)の方たちが、外国の人をさして「外人さん」とひとまとめにしてしまうのに近いかもしれない。

しかし〝どせいさん〟が彼らの総称であるとするならば、そんな名前は無意味である。

だってそうでしょ？　名前ってのは、他のものと区別するためにつけられるのであって、みんなが同じものであるならば、自分たちを「みんなどせいさん」なのだと紹介する必要はない。

外国へ行って、そこに住んでいる人たち（もちろん外人さんだ）が、「わたしたち　みんな　がいじんです」と言ったとしたら、すごく変だ。それでは何の説明にもならないではないか。

……ということを考えると、どせいさんの存在……というか存在性というか……は、とてつもなくオカシイ。どこか、ネジが狂っている。

どせいさんフォントや、どせいさんの言葉まわしの妙(みょう)さにばかり目がいきがちだが、そんなことより、〝どせいさん〟という名前（ではないのだが）のほうが、はるかに変なのだ。

このような、深く考えると「変だ」と思えてしかたない名前が、いたるところに登場するのが「MOTHER２」といういうゲームのいいところ。

大人も子供もおねーさんも、とキャッチコピーはうたっているが、いやいやどうして、子供にはわからない「変さ」がギッシリのゲームなのだ。糸井重里、やはり恐るべし、である。



MOTHER 2

THE CAST

マザー2・登場人物名鑑



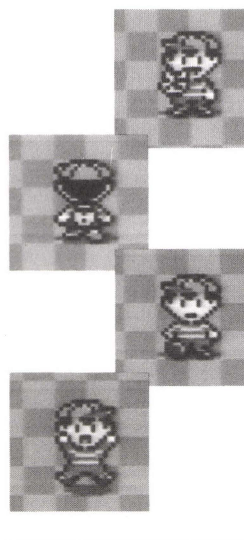
ネス／ネスのママ／トレーシー／チビ／ポーラ／ポーラのママ／ポーラのパパ／ジェフ／トニー／ガウス／プー／イースーチー／まぼろし老人／ポーキー／ピッキー／ポーキーのママ&パパ／どせいさん／トンズラブラザーズ／トンチキさん／アンドーナッツ博士／アップルキッド／オレンジキッド／ライヤーホーランド／カーペインター／フランク／シャーク団／チュージ・モッチー／ハッピーハッピーピープル／ショージ・モッチー／バルーンモンキー／ブンブーン／タッシー／タッシー観測隊／ダンジョン男／ブリックロード／ヤリ男／ピカール市長／ストロング署長／モノモッチ・モノトリー／ゲップー／フライングマン／グミ族

★ ネス NES

①小学生
②ママの作ったごはんをおいしそうに食べること
③イーグルランド、オネット市北部
④不思議な力（ＰＳＩ）を秘めているが、冒険の前まで気づいていなかった
⑤ベースボール
⑥長い間、自分の家から離れているとホームシックになってしまうこと

どこにでもいる、ふつうの男の子。赤い野球帽がトレードマーク。「冒険は大変だったけど、いろいろな人に会えたし、すごくハッピーな気分！」とは、冒険後の本人の弁。





登場人物のプロフィール
①年齢
②仕事
③住所
④特技
⑤好きなもの
⑥弱点

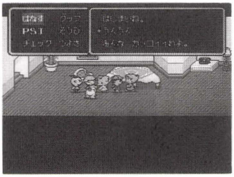
♥ MAMA

ネスのママ

①30代
②家族のためにおいしい料理を作ること
③ネスと同じ
④「おいしい」と言ってもらえるような料理を作ること
⑤料理・長電話
⑥ネスには気づかれていないが、子供と離(はな)れて生活するのが苦手(にがて)

元気なママ。冒険(ぼうけん)から帰ってきたネスを見て「パパに似てきたわ……」と思っている。



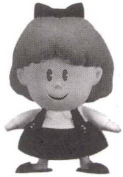


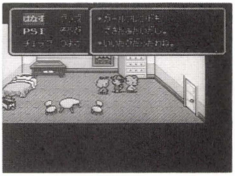
♡ TRACY

トレーシー

①10才くらい?
②ネスお兄ちゃんがいなくてさみしがっているママを元気づけること
③ネスお兄ちゃんと同じ
④アルバイト・笑顔(えがお)を作ること
⑤チビ
⑥アルバイトでうっかりミスをしてしまうこと

ネスの妹。「アルバイト中、お兄ちゃんの荷物(にもつ)を見ると、ほんの少し嬉(うれ)しかったんだ」



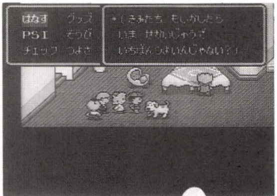


♣ CHIBI

チビ

①人間でいうと50才くらい
②ネス家の番犬(ばんけん)
③ネス家
④昔は、侵入者(しんにゅうしゃ)に向かってけたたましく吠(ほ)えたこともあった
⑤ドッグフード
⑥最近、体の調子(ちょうし)が衰(おとろ)えてきて弱気(よわき)になっていること

ネス家の飼(か)い犬。家族とは意志(いし)の疎通(そつう)ができるらしいが、見知らぬものには話しかけることはなく、コメント取れず。



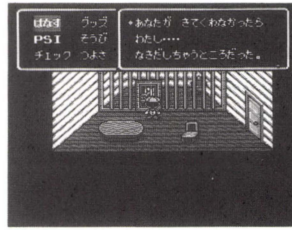


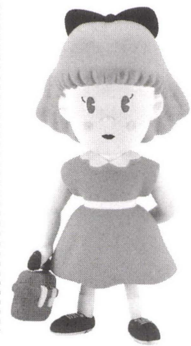
♥ POLA

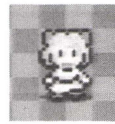
ポーラ

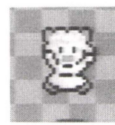
①ネスと同じ
②小学生
③イーグルランド、ツーソン市
④ポールスター幼稚園（ようちえん）の園児（えんじ）たちのママがわりになって遊（あそ）んであげること。あと、不思議（ふしぎ）な力（PSI）を使うこと
⑤お父さんとお母さんと幼稚園（ようちえん）の園児（えんじ）たち
⑥元気がよく、知らない人につかまってしまうことがある

ネスの第1の仲間。PSIに優（すぐ）れている。以前（いぜん）は「これからの女の子は外に出てバンバン活躍（かつやく）しなくっちゃ」と言っていたが、ネスと出会ってから、少し考（かんが）えが変わったようだ。









♥ MAMA

ポーラのママ

②幼稚園経営（ようちえんけいえい）の手伝い
④園児（えんじ）を静（しず）かにさせること
⑤家族・幼稚園（ようちえん）
⑥特になし

ポーラを暖（あたた）かく見守（みまも）っているママ。「娘に素敵（すてき）なボーイフレンドができたみたいで嬉（うれ）しいわ」



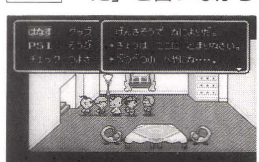


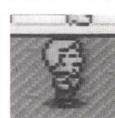
♦ PAPA

ポーラのパパ

②幼稚園経営（ようちえんけいえい）
④ポーラを優（やさ）しく見守（みまも）ること
⑤ひとり娘のポーラ
⑥ひとり娘のポーラ

ポーラを見守（みまも）っているパパ。「娘は元気がよすぎて困（こま）りものだ」と言いながらも嬉（うれ）しそう。





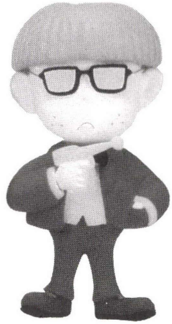
♠ JEF

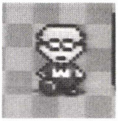
ジェフ

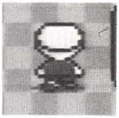
①ネスと同じ
②全寮制の学校の生徒
③フォギーランド、ウィンターズ北部
④メカいじり。みんなが眠ったあと、ひとりでこわれたメカをなおしたりする
⑤メカと友人のトニー
⑥ひっこみ思案で、体がガリガリで、力が弱いこと

　ネスの第3の仲間。父であるアンドーナツ博士のもとを離れ、学校に寄宿舎で暮らしていた。冒険後「先輩や仲間たちが、何もいわずに僕の脱走を手伝ってくれたのが嬉しかった」と、少し陽に焼けた顔をほころばせた。





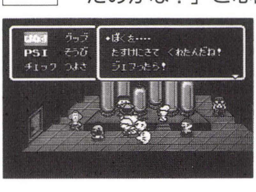


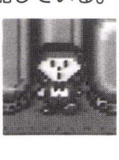


♣ TONY

トニー

②ジェフの話し相手になること
④ジェフを力づけること
⑤ジェフが楽しそうに話すのを見ていること
⑥寂しがりやなこと
「ジェフへの手紙、ちゃんと届いたのかな？」と心配している。

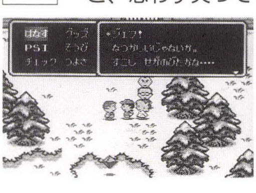




♣ GAUS

ガウス

①ジェフのひとつ上
④ひっこみ思案のジェフにハッパをかけること
⑥後輩の頼み事
　脱走の夜を思い出すと「あんな真剣なジェフは初めて見たよ」と、思わず笑ってしまうとか。

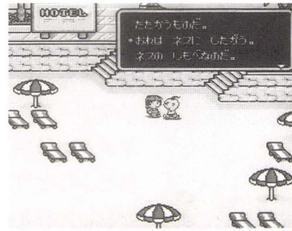




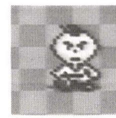
卍 プー POO

①ネスより少し年上
②ランマ王国王位継承者
③ランマ王国王宮
④強力なPSIを使えること。いつでも平常心を保てること
⑤武道・修行・ランマの風土に合った料理
⑥言い寄ってくるランマの若い女たち

　ランマ王国の若き王子。質素で慎み深い少年だ。イーグルランド、フォギーランドの食料や服装は体質的に受け付けない。冒険後、「わたしの能力が必要になったら、いつでも駆けつけます」と王宮から公式コメントが出たらしい。





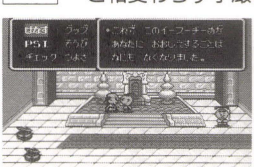




? イースーチー YEE-SOO-CHII

①年寄り
②プー王子の修行を助けること
④厳しい修行
⑥ガンコなこと

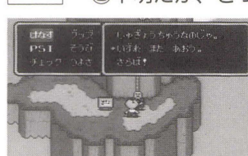
　ランマ王国に住む老師。「プー王子はさらなる修行が必要だ」と相変わらず手厳しい。





? まぼろし老人 MABOROSHI ROJIN

①不明だが、かなりの高齢
②不明だが、かなり重要
③不明だが、かなり特殊な場所
④不明だが、かなり多い
⑤不明だが、そんなものを超越しているかもしれない
⑥不明だが、きっとないだろう



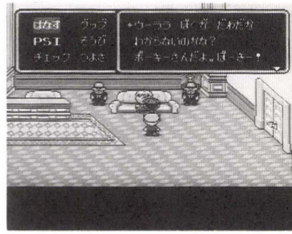


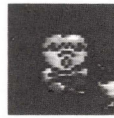
PORKY

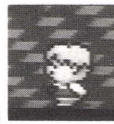
ポーキー

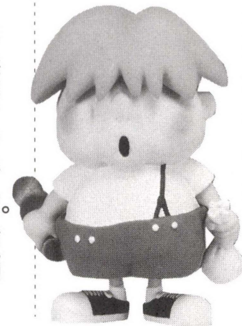
①ネスと同じ
②小学生
③イーグルランド、オネット市北部（ネス家のとなり）。ただし、今はどこに住んでいるのか家族たちも知らない
④ズル賢く大人に取り入ること
⑤自分
⑥負けを認めるのが嫌いなこと

ネスと同じく、ふつうの子供だった彼だが、とんでもない冒険の末にどんどん成長していってしまった。つまり、彼こそがこの物語の裏側の主人公なのだ。「ここまでおーいで」とネスに言い残したきり、現在は行方不明のままである。







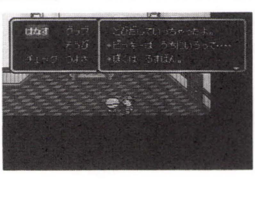


PICKY

ピッキー

①幼児
③ポーキー兄ちゃんと同じ
④迷子になること
⑤ポーキー兄ちゃん
⑥泣き虫であること

現在「ポーキー兄ちゃん、どこにいるの？」と心配している。



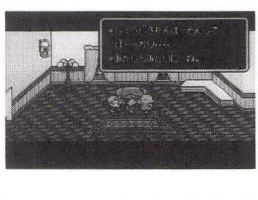


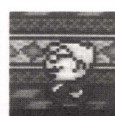
MAMA&PAPA

ママ&パパ

④ポーキーを甘やかすこと
⑤ポーキー
⑥ポーキー

ポーキーに巻き込まれ、あのようなことがあった後も、「わたしたちは、今でも息子を信じています」と断言している。



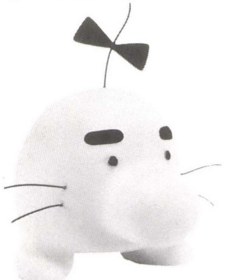


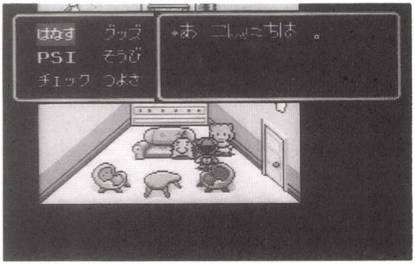
DOSEI-SAN

どせいさん

①わからない
②元気に暮らすこと
③サターンバレー
④人の心をなごませること。あとメカにも強い
⑤平和な生活
⑥日本語

サターンバレーに住む謎の生物。きわめて友好的。そして不思議な日本語を話す。「あっちいったわるいやついなくなってよかったね」とのこと。



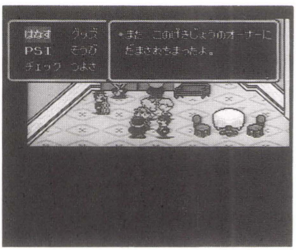


TONZURA BROS.

トンズラブラザーズ

①中年
②バンドマン
③バスに乗っていろいろなところに移り住む
④イカしたショーを見せること
⑤音楽
⑥お人好しで、すぐ騙されてしまうこと

ネスに助けられ、ネスを助けるナイスな兄貴たち。「ネスが大人になったらジョッキで乾杯だ」とニヤリと笑ってくれた。





♠ TONCHIKI-SAN

トンチキさん

①フケて見えるが、けっこう若いようだ
②ヌスット市場の元締め
③イーグルランド、ツーソン市
④もめごとの仲裁
⑤若いヤツらの元気
⑥義理固すぎる

ネスを助けてくれるオヤジ。生死はわからず行方不明だ。



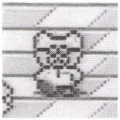


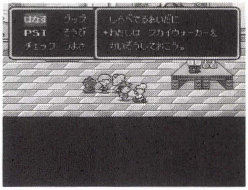
♠ DR.ANDOUGHNUTS

アンドーナッツ博士

②学術研究
③フォギーランド、ウィンターズ南部の研究所
④研究
⑥研究に没頭するあまり、息子のことを忘れる

「ネスにはいくら感謝してもしたりないよ」と、息子であるジェフとともに語ってくれた。



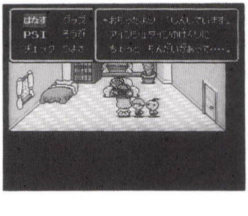


♣ APPLE KID

アップルキッド

①ネスと同じくらい？
②役に立たない発明
③イーグルランド、ツーソン市
④役に立たない発明品を作る
⑥自分の発明が世界で役立っていると信じていること

「世界は僕の発明によって救われたようなものです」と吹聴する毎日を送っているらしい。





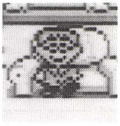
♣ ORANGE KID

オレンジキッド

①ネスと同じくらい？
②役に立つ発明
③イーグルランド、ツーソン市
④役立つ発明品を作る
⑥掃除が嫌いなこと

役立つマシンを作ってくれる少年発明家。「世界を救ったのはネス。ぼくの力じゃないですよ」と語る日々を送っている。





LIER HOLAND

ライヤー・ホーランド

①40才くらい?
②不思議なものの発掘
③イーグルランド、オネット市
⑤自宅の地下から発掘された不思議な像
⑥ひとつのことに熱中すると、ほかのことが見えなくなる
「また変な発掘をしたいもんだ」と笑い、自宅に戻ったようだ。

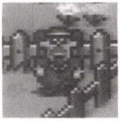


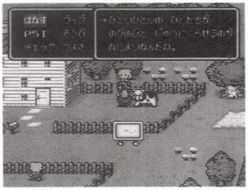


CARPAINTER

カーペインター

①けっこう若い?
②新興宗教の教祖だった
③ハッピーハッピー村
④演説
⑤自分の演説に酔うこと
⑥自分の演説に酔うこと
いたく反省しているようで、「これからは静かに暮らします」と言っているようだ。

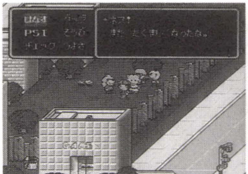




FRANK

フランク

①ティーンエイジ
②子分たちを束ねること
③イーグルランド、オネット市
④ケンカ
⑥ゲームセンターにたむろっているが、じつはゲームが下手
今でも「ネスとのケンカは楽しかったぜ」と、あいかわらずうそぶいているとか。

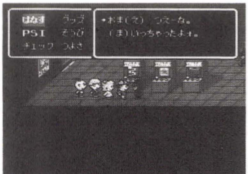




SHARK-DAN

シャーク団

①ティーンエイジが大半
②悪さ
③イーグルランド、オネット市
④悪さ
⑤悪さ
⑥フランク
ネスへのコメントは、「ニンテンドーばかりじゃなく、たまにはゲーセンに遊びにこいよ」





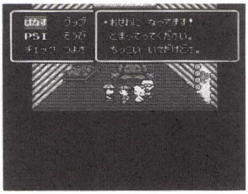
SHOJI MOTCHI

ショージ・モッチー

①けっこうオヤジ
②埋蔵金掘り
③ドコドコ砂漠の仮設小屋
④夢を追いかけること
⑤発掘
⑥あきらめが悪いこと

ネスについては「がんばったな」。埋蔵金については「あるとしか、いえない」。



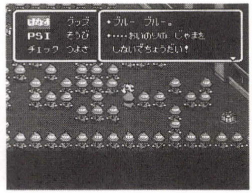


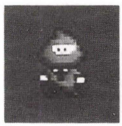
HAPPY-HAPPY-PEOPLE

ハッピーハッピーピープル

①老若男女
②平均的な田舎暮らし
③ハッピーハッピー村
④信じること
⑤信じる心
⑥ 疑わないこと

誰もが「宗 教がなくても、信じる心は持ち続けます」と言い、質素な生活を続けている。



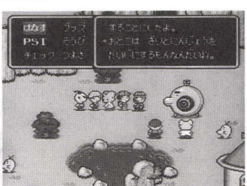


CHUJI MOTCHI

チュージ・モッチー

①ショージより若い
②埋蔵金掘りの助手
③ショージと同じ
④埋蔵金掘り
⑤埋蔵金

今でも「金があるかどうかではなく、金があると信じて掘ることが楽しいんだよ」と、日焼けした顔をほころばせている。

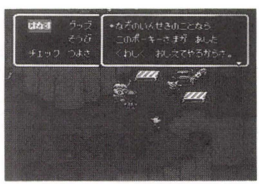




ワンポイントコラム

名前に秘められた意味を探る①

まずトニーの先輩ガウス。これは天才数学者からの引用。ネスの隣人ポーキーは豚肉のポークを変形したもの。だから両 親がラードとアブランミなのだ。トンチキさんはトンチキだからか。アンドーナツ博士は安藤とドーナツの合体？　研究所の2階がちゃんとドーナツ型であることに注目を。（続く）



◀丸々と太ったポーキー。名は体を表すとはいうけれど……。

BALOON MONKEY

バルーンモンキー

①恋愛適齢期

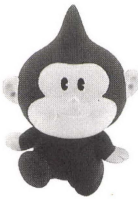
③フォギーランド、ウィンターズのあちこち

④風船ガムをふくらませて空を飛ぶこと

⑤タッシー

⑥メスのサル

「うちは亭主関白だ」と言っているが、誰も信じていない。





BUN-BOON

ブンブーン

①不明?

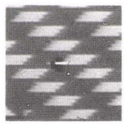
②ネスに使命を伝えること

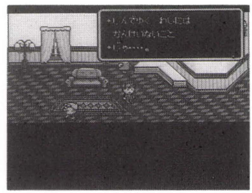
③宇宙のどこか

⑤世界の平和

⑥体が弱い

ネスの冒険のきっかけを作る昆虫。大事な人物(?)なのだが、ネスが本格的な冒険に出る前に死亡した。合掌。





TASSY

タッシー

①古代から生きている?

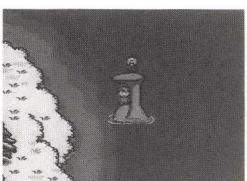
②観測されること

③フォギーランド、ウィンターズ北部、タス湖

④湖を泳ぐ

⑤強い風

タス湖に棲む巨大生物。その存在は明らかになっているはずだが、否定する人も多いとか。





TASSY WATCHER

タッシー観測隊

①バラバラ

②双眼鏡を覗くこと

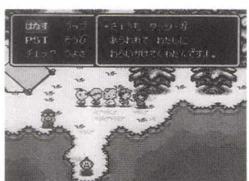
③タス湖周辺のテント

④観測

⑤未知の生物

⑥根気がありすぎること

「タッシーは絶対にいます。わたしは見ました」と、ずっと同じことを言い続ける毎日だ。

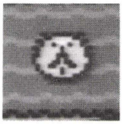




? DUNGEON MAN

ダンジョン男

①本人も忘れている
②ダンジョンそのもの
③スカラビ西部
④ダンジョンのウンチク
⑤ダンジョンで迷わせること
⑥巨大化しすぎたこと
「ダンジョンとは、桜の花びらのごとし」……最後まで、よくわからない発言を残してくれた。



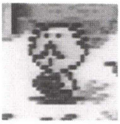


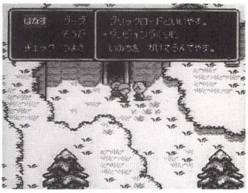
? BRICKROAD

ブリックロード

①40代くらいか？
②ダンジョン作り
③放浪していた
④予算に合わせたダンジョンを作れること
⑤ダンジョン

ダンジョン男になる前、人間だった頃の姿。このころはマトモな発言も残している。



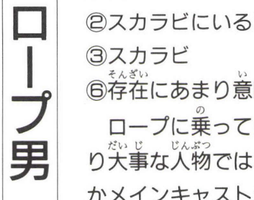


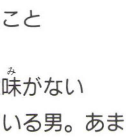
? A MAN ON ROPE

ロープ男

①若くも見えるし、老けても見える
②スカラビにいること
③スカラビ
⑥存在にあまり意味がない

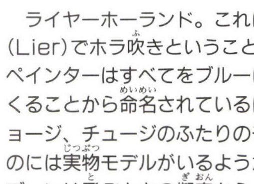
ロープに乗っている男。あまり大事な人物ではないが、なぜかメインキャストのひとりに数えられている。





ワンポイントコラム 名前に秘められた意味を探る②

ライヤーホーランド。これは嘘つき(Lier)でホラ吹きということか。カーペインターはすべてをブルーに塗りたくることから命名されているはず。ショージ、チュージのふたりのモッチーのには実物モデルがいるようだ。ブンブーンは飛ぶときの擬音から。タッシーはネッシーのもじりか。(続く)



◀ネッシーやイッシーと同じネーミング。タス湖の生物だからね。

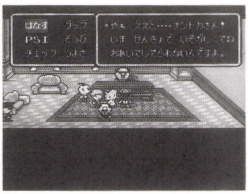
G.H.PICCARL

ピカール市長

①頭が薄くなる年齢
②オネット市長
③オネット市長舎
④オネット市の管理
⑤オネット市
⑥権威に弱い

田舎町オネットを守る市長。「美しい町はわたしが作る」と次の選挙に向けてアピール中。



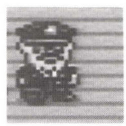


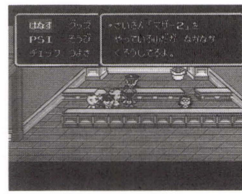
MR.STRONG

ストロング署長

①口ヒゲが似合う年齢
②オネット警察署長
③オネット市
④道路封鎖・格闘技
⑤部下に指示を出す瞬間
⑥石頭であること

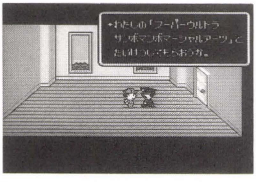
ネスと戦うこともある署長。いまだに「道路封鎖こそ平和への道」と信じて疑わない。





ワンポイントコラム　名前に秘められた意味を探る③

ブリックロードは「ウイザードリイ」シリーズの作者ロード・ブリティッシュのもじり。さらにはブリック（レンガ）のロード（道）＝「オズの魔法使い」で登場する黄色いレンガ道のダブルミーニングか。ピカール市長はゲーハーでピカッとした頭だから。モノトリーはモノポリーのパロディだ。



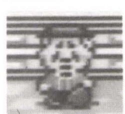
◀ストロング署長は強いからこその名前。シンプルですねこれは。

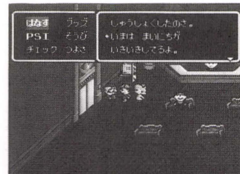
MONOTORY

モノモッチ・モノトリー

①腹が出てくる年齢
②都市を牛耳ること
③イーグルランド、フォーサイド市、モノトリービル最上階
⑤ビルから見おろす風景
⑥じつは気が弱いこと

ポーキーにおだてられていただけの気弱なオジサン。「反省してます」とは本人の弁。





GEPPU

ゲップー

①ぐちゃぐちゃ
②ぐちゃぐちゃ
③秘密基地ほか
④ゲップ
⑤はえミツ
⑥はえミツ

何度となくネスの邪魔をするアメーバ状のモンスター。エンディングにも登場する。いまだに反省しておらず、「オレより悪いヤツはいくらでもいるだろ」と開き直っている。

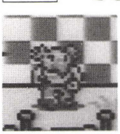


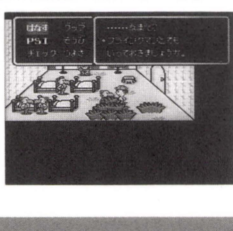
FLYING MAN

フライングマン

①若々しい
②ネスを助ける
③心の中
④自己犠牲
⑤ネス
⑥自分の危険を省みないこと

ネスの心の中、マジカントに住む犠牲精神たっぷりの人たち。死ぬまでともに行動してくれる。「死んだら、小さな墓を立ててくれればそれでいい」と、どこまでも高潔な発言をしている。





GUMI

グミ族

①不明
②恐竜を柵の中に閉じこめること
③魔境の奥・地底大陸
④しゃべらなくても平気なこと
⑤じつは、しゃべるのが大好き
⑥自己主張ができない

魔境の奥に住む小さな生物。無口なヤツとそうでないヤツがいる。「わすれない、までも、ネス、いつ」……まだ言葉がなめらかに出てこないようだ。





COLUMN

「MOTHER2」の中にあることばについて考える……………②

モンスターのネーミングにも、糸井重里のセンスが光っている。

モンスターは色違いを含め、何体かでひとつの系統を作っている。

そしてモンスター単体の名前を見ただけでは、ギャグがわからないという構成になっているものも多いのだ。

「ミタ・メ・タコ」というモンスターがいる。ナタ・デ・ココのパロディだ、ということはわかるものの、それだけではあまり面白くない。

しかし、いずれより強い同系統のモンスター「マル・デ・タコ」「カナ・リ・タコ」「タコ・ソ・ノモノ」が登場してくるのを見て、ようやく我々は納得する。こいつら、少しずつタコに近づいていたんだな……と。

「タコ」の部分を「馬鹿」に置き換えてみると、だんだん「馬鹿」に近づいていくのがよくわかる。よーく考えてみてほしい。

「スターマン・センゾ」

というモンスターもいる。これだけだと、カッコイイ名前に感じる。

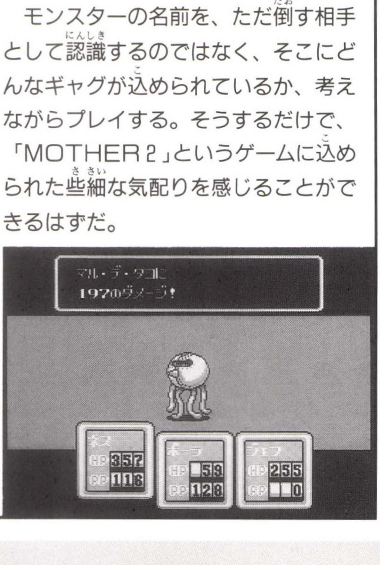
しかし、ほかに「スターマン」と「スターマンのむすこ」がいることを考えると、カッコイイわけでもなんでもないことは一目瞭然である。これも考えないとわからないギャグなのだ。

ほかには「とりつきゾンビ」と「どろつきゾンビ」など、ひらがなだとわかりにくいけど、意味がぜんぜん違うモンスターもいる。

「クルーン」「クルルーン」「クルンクルン」と、どんどん回転速度がはやくなっていくヤツもいる。

単体で面白いのは「オレナンカドーセ」。薬の名前みたいで、実際にグラフィックも科学記号みたいなイメージなのだが、よく考えれば薬でもなんでもないことはすぐわかる。

モンスターの名前を、ただ倒す相手として認識するのではなく、そこにどんなギャグが込められているか、考えながらプレイする。そうするだけで、「MOTHER 2」というゲームに込められた些細な気配りを感じることができるはずだ。



MOTHER2
CHAT ROOM

24M ROMからこぼれ落ちたコト



PART 1 制作スタッフ全発言録

雑誌媒体に掲載された『MOTHER 2』制作者たちの声。本来は門外漢たちである彼らが、どのようにゲーム作りに没頭していくかが、その言葉の端々からこぼれ落ちている。

PART 2 音楽監督 鈴木慶一

ムーンライダースのリーダーであり、『MOTHER 2』の音楽監督でもある鈴木慶一氏への直撃インタビュー。5年に渡って作られてきた音楽に秘められた意味を語ってもらった。

MOTHER2 CHATROOM PART ①

活字の裏側に見えた「MOTHER2」のすべて

雑誌上でのエッセイ、インタビュー記事などから見えてくる制作者の熱意。それらを時代順に並べてみることで、『MOTHER 2』という素晴らしいゲームが生まれるまでの軌跡を追ってみる。

1987年。糸井重里がゲームソフトの制作に乗り出した頃

「土下座してでも、作って下さい、とお願いしようと思ってたんです」（＊1）

糸井重里がゲームを作るにあたっての、もっとも有名な発言がこれだ。1987年。企画書を携えて任天堂本社を訪れたときの心境を語った言葉である（＊2）。テレビゲームの愛好者として知られる糸井重里は、とりわけ、『ドラゴンクエスト』（＊3）に代表されるＲＰＧの熱心なファンであった。作者・堀井雄二（＊4）との対談からも、そのことがよくわかる。

「僕は『ドラクエ』に関しては、この十年で、人のクリエーティブでいちばん感動したものだった言い触らしているんだけど、僕自身もこのおかげで、本を書く気（＊5）がまったくなくなりました」（＊6）

同対談の中で、堀井雄二のことを「幻の師」と最大級の賛辞を送り、そしてポロッと本当のことを漏らしてしまう。

「……じつは、押し売り的にひとつゲームを作り始めているんです。そしたらちょうど『さんまの名探偵』（＊7）みたいに、“糸井重里監修”でゲームを作ってみませんかっていう話が…… （後略）」（＊6）

1987年7月。糸井重里が、はじめて公式に”ゲームを作っている”ことを名言し

（＊1）……1989年3月16日。週刊文春誌上でのインタビュー記事から抜粋。糸井重里は、同誌で「丁度ねかつて初めて映画を見て夢中になった人がいたように、僕もファミコンにのめりこんでいった」と、自身のゲーム体験を語っている。

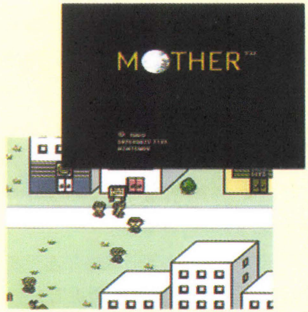
（＊2）……糸井重里がゲームソフトを作りたい、と申し出てきたことに対し、任天堂社長山内溥は「嬉しくてたまらなかった。できたソフトは売れようと売れなかろうと関係ない、と思った」（1990年6月。プレジデント誌での対談から抜粋）と最大級の賛辞を送っている。

（＊3）……ご存知、日本で最大の人気を誇るＲＰＧシリーズ。もともとはマニア向けのゲームと言われていたＲＰＧを、大衆向けのものにアレンジしたことが最大の功績。

（＊4）……ゲームクリエイター。『ドラゴンクエスト』シリーズのほかにも『オホーツクに消ゆ』『いただきストリート』など傑作ゲームを多数制作している。

『MOTHER』をふりかえる

任天堂制作のファミコンソフト。1989年7月27日発売。6500円。中世ヨーロッパを舞台にしたファンタジックＲＰＧが隆盛である中、現代アメリカでの少年の冒険を描いたＲＰＧとして脚光を浴びる。当時は、時代の流行を無視して作られたとんがっているゲームとして、ゲームファンたちの賛否両論を巻き起こした。



◀斜め見おろし型の巨大なマップ、パステルカラーの絵など新機軸がいっぱい。

た、これがその瞬間である。

1988〜1989年。処女作『ＭＯＴＨＥＲ』が完成してきた頃

『ＭＯＴＨＥＲ』が完成間近になると、そのテンションは上がっていく。1988年12月。萬流コピー塾（＊8）の最終回間近で、糸井重里はその自信のほどを記している。

「一ヶ月や二ヶ月分楽しめるくらいに、ドエライものが出来たという自信があります」（＊9）

同時期に書かれたエッセイでは、自分が作るＲＰＧの方向性が示されている。そこで糸井重里は、『ドラクエII』に熱中していたときの自分を、

「ふたつの人格を持って過ごしていた」（＊10）と回顧し、それはまるで

「女装マニアの男が秘密の洋服ダンスをあけるときのような高揚感をもって、ファミコンのスイッチを入れ、もうひとつの人生へのトンネルをくぐる」（＊10）

ようなものだと表現していているのだ。

そう。糸井重里にとって、ＲＰＧとは、“別の世界を体験する”道具なのであろうか？　エッセイは、こう締めくくられている。

「私は今度は、自分の作った『世界』を、日本の数百万の人々に貸し出すために、ファミコンゲームを作っている」（＊10）

1989年。ゲームという文化について多くを語り始めた頃

「先輩はいるけど、先生はいない。ってのはほかのどの業界にも見当たらない素晴

（＊5）……糸井重里は小説家として『家族解散』（新潮社）などの著作がある。

（＊6）……1987年7月、広告批評誌上での対談記事より抜粋。

（＊7）……同ソフトに限らず、有名人のキャラクターを全面に押し出したり、有名人が監修したことを宣伝材料にしたゲームは、じつのところ本人がほとんど関わっていないのが通例。糸井重里にも、最初はそのような依頼を受けたらしいが、完全に自分で関わることを決意したということだろう。

（＊8）……週刊文春誌で連載されていた人気コーナー。糸井重里が塾長となり、読者から送られてきた商品コピーを審査するという形式。264回に渡って続けられた。

（＊9）……1988年12月15日、週刊文春誌上の萬流コピー塾から抜粋。

（＊10）……1988年12月、Ｅｏｑｕｂｉｃ誌上のエッセイから抜粋。

らしいことなんですよ」(＊11)

1989年6月。処女作を発売する直前の糸井重里は、ゲーム全般について言葉多くに語り始める。

「僕みたいなトシヨリが入ってきたのはいい機会。ゲームソフトもそろそろオモチャから抜け出て"作品"として評価される時期にきたと思うから」(＊11)

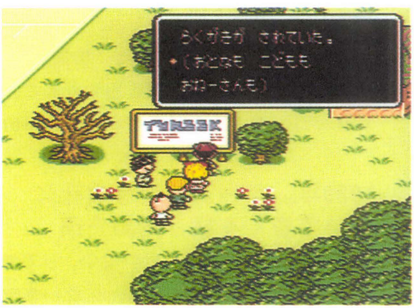
「スピルバーグ(＊12)はゲーム的なんですよ。このゲームは刺激量の下限として、スピルバーグがひとつの目標だったんです」「プロデュース(＊13)は興味ありますね。……(中略)……かき回してやりたいと思うんですよ」(＊14)

……などなどだ。

リアル指向に走りつつあるゲーム映像に対し、否定的な意見の発言も多い。

「絵画でもいったんリアリズムに走って、行き着いた後に抽象に戻った(＊15)りした……(中略)……表現の一方向に過ぎないリアリズムは無意味だ……」(＊11)

日本全国がゲーム映像とサウンドの進化に湧きかえる頃、そんなものには大した意味なんかないよ、と宣言している。



1992〜1994年。『MOTHER 2』について語り続けた頃

そして『MOTHER 2』の制作が始まり——結局は5年という歳月を費やすのだけれど——わたしたちは糸井重里の"言い訳"を何度となく目にすることになる。1992年10月のコメント。

「正直に言うと、出来上がっていないのではなく、出来上がらせていないのだ」

「『さらに』『もっと』などと考え始めると、ゲームソフトの開発は永久戦争のようになってくる」(＊16)

開発時間が短いほど、商売としてはオイシイ。しかし糸井重里はそのようなやり方を拒絶し続けた。なぜならば、

「コンピューターゲームは、まだ初期のディズニー(＊17)のあたりでのたうちまわっているような気がする」(＊16)

からだというのだ。

むやみな促成栽培のような商品は、ゲーム文化そのものを破壊しかねないという危機感が、そこには感じられる。

(＊11)……1989年6月、雑誌宝島のインタビューページから抜粋。

(＊12)……作品をヒットさせることにかけては世界ナンバーワンの映画監督。

(＊13)……「鉄腕アトムを作ったのはマッドサイエンティストの天馬博士。でも鉄腕アトムを育てた＝プロデュースしたのはお茶の水博士なのね。ゲーム業界には天馬博士はたくさんいるけど、お茶の水博士は少ない」(＊11)と、糸井重里本人も語っている。

(＊14)……1989年7月、日経イメージ気象観測より抜粋。

(＊15)……印象派が台頭してきて世間を賑わしたのは、写実派が隆盛を誇っていたときのことである。

(＊16)……1992年10月、雑誌「よむ」から抜粋。

(＊17)……アニメ表現においてのさまざまな実験を繰り返していた頃のこと。

(＊18)……小説。アゴタ・クリストフ著。1600円。早川書房より発売中。

『MOTHER 2』を考える



任天堂制作のスーパーファミコンソフト。1994年8月27日発売。グラフィック、サウンド面のリアル化が進む中、あえてデフォルメしたキャラクターと軽快なサウンドで大作ＲＰＧに仕上げてきたのは驚異的のひとこと。前作とは違い、じっくり煮つめた完成度の高さが特徴。

ゲームという文化は、まだまだ未熟だ。他メディアから盗むべきものも多い。糸井重里は、1冊の本を例にあげた。

「衝撃を受けたのは『悪道日記』(＊18)であった。……（中略）……この謎に満ちた三部作の一巻が、コンピューターゲームの方法論と酷似した書き方をされていることを知ったとき、わたしにとって『悪道日記』は、特別な大先輩のような存在になってしまった」(＊16)

ゲーム好きが高じてゲームクリエイターになった糸井重里は、このあたりで、完全にゲーム業界の内側から、ゲームという文化をとらえ、考えを巡らせるようになっている。言葉の端々に、そんなことを感じずにはいられない。

「いわばコンピューターゲームの思春期にのような時代に、現場に関わっていられる私たちは幸福者である」(＊16)

部外者としてかきまわす、というスタンスではなく、部内者としてゲーム業界に立っていることを、この発言は如実に物語っている。

そして『ＭＯＴＨＥＲ２』はゲームファンの絶賛を浴びた

それから2年。1994年になってようやく『ＭＯＴＨＥＲ２』が発売される。

失礼を承知でいうなら、ゲームファンたちは、『ＭＯＴＨＥＲ』においての糸井重里を“部外者にしてはよくやった”と評したものだ。

しかし今、わたしたちは“糸井はスゴイや”と口にする。ゲームファンたちも、糸井重里を、ようやく自分たちの側の人間だと認めたのだ(＊19)。(文中敬称略)

(＊19)……ゲーム批評の無法地帯として知られるパソコン・ネットワーク上での書き込みでも、きわめて好意的にとらえられている。ディープなゲームファンたちも『ＭＯＴＨＥＲ２』を認めたのだ。

その他、音楽監督の鈴木慶一の意見。

「(ゲーム音楽には) どんどんミュージシャンが入り込んでくると思うんです。……（中略）……その業界の人にかなりイージーに作られてるから、もっともっとできることがあると思うな」(1989年9月5日。プレイボーイ誌上のインタビューから抜粋)

「今回はスーパーファミコンだから、音的には性能は上がったものの、まだまだジレンマ感じるほどに制限はあるね」(1992年5月20日。ＰＯＰＥＹＥ誌上のインタビュー記事から抜粋)

糸井重里とともにソフト制作に関わってきたミュージシャンも、いつしかゲーム音楽を真剣に考えるようになっているのがよくわかる。(文中敬称略)

MOTHER2 CHATROOM PART ②

音楽監督 鈴木慶一 インタビュー

「それだけでもグッときちゃう」と大好評を博している音楽。今回は、前作にも増してキンキーさがパワーアップ！　そんな音楽の聞きどころ、制作秘話を鈴木慶一氏に伺ってみた。

『MOTHER2』は“リミックス”でいこう！

そもそもファミコンの『MOTHER』はメディアミックス展開を前提として作られたんだ。CD、小説、それともちろん攻略本的なガイドブックね。音楽面では、CDを作ることが大前提だったわけだ。そのCD（＊1）もいわゆるゲームミュージックのサントラアルバムじゃなくて、ポップス、ロックのアルバムを目指そう、というところまであらかじめ決定していたんだ。そのコンセプトに従って『MOTHER』の音楽は制作されたと。だから“歌える”ゲームミュージックになっているよね、非常に。

『MOTHER2』に関しては、もうそういうお話はなかった。結果論かもしれないけど糸井さん（＊2）を始めとするスタッフは、スーパーファミコン、24メガROMというメディアで表現したいことを全てやり尽くしたんじゃなかろうか。だから他のメディアを使って、それ以上の何かを表現する必要はなし。という糸井さんからのお達しもあってさ。

スーパーファミコンへ移行して音源の増加など、表現の幅も増えるわけだ。私が本来やっているCDをつくる作業にいっそう近づいてきてはいるね。あらゆるジャンルの音楽が取り入れられたり、とあるメロディがリミックスよろしく様々な曲に顔をだしたりね。

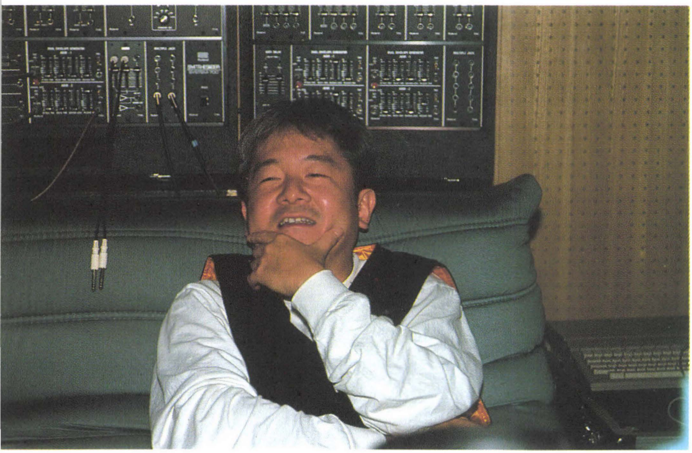
（＊1）CD――89年8月21日、CBSソニーから発売。海外の有名ボーカリスト起用、ロンドン録音、など実に豪華な作りとなっている。
（＊2）糸井さん――鈴木慶一氏と糸井重里氏の交流は古く、これまでにも鈴木氏が糸井氏のアルバムをプロデュースしたり、糸井氏がムーンライダーズの作詩を手掛けたりしたことなども。『マニア・マニエラ』に収録された「花咲く乙女よ穴を掘れ」（作詩／糸井重里　作曲／鈴木慶一）はムーンライダーズ史上屈指の傑作。
（＊3）ブロイラーのごとく――鈴木氏のソロ・アルバム『THE・LOST・SUZUKI・TAPES』（メトロトロン・レコード）には前作の『エイトメロディズ』のデモトラックが収録されている。これを聞けば音楽制作の秘密の一端が伺えるだろう。
（＊4）田中宏和さん――任天堂所属。数多くのゲーム音楽を手掛ける。『MOTHER2』では作曲、アレンジ、作曲プログラムと八面六臂の活躍振り。

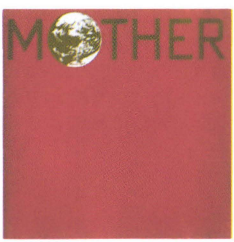
僕と田中さんはゲーム業界のレノン＝マッカートニーだよ

『2』の音楽がどのように制作されたかって。オレはもう作曲につぐ作曲。あたかもブロイラーのごとく曲を生み出し（＊3）、それを料理するのが田中宏和（＊4）さんの仕事だったね。前作の作業を通じて、田中さんと僕の関係は完成されていたから、今回は確立された信頼感のもとでアレンジメントをおまかせできた。例えばエンディングテーマの『SMILES AND TEARS』のメロディがオープニングテーマから、街中のBGMに心地よく盛り込まれていたりするのはホント、田中さんの力量だね。

あの曲は僕と田中さんの完全な競作なんだ。田中さんがまず例の8つのメロディをもってきてさ。そのメロディは僕が作る曲と違う香りをもっていたりして「とてもいいなー」と。けどメロディ自体はそれだけで終わってしまうわけだから、僕がサビなどを作り、エンディングテーマに仕上げた。いうなればレノン＝マッカートニーみたいなもんだ（笑）。

あの曲には糸井さんの書いた歌詞があるんだよ。歌ってみた？　うん、難しい歌なんだよね（笑）。





◀「マザー」サントラ



◀「マニア マニエラ」



◀鈴木慶一ソロアルバム



愛と勇気のサウンドトラック

MOTHER 2イメージアルバム

▲ソニーミュージックエンタテインメントから2800円で絶賛発売中。

『MOTHER 2』は5年間の流行が収録してある音楽図鑑

方法論的な問題について述べれば、勧善懲悪の王道的なRPGだとしたら、この場面は感動的な音楽で盛り上げねばならないという演出もしなきゃならないよね、多分。だけど『MOTHER 2』はすべてのイベントが重要で、並列であるという極めて稀なゲームだからさ、そういう作曲方法では挑んでないし、僕はそういうノウハウを意識的にもたないようにしてるの。これは僕のミュージシャンとしての資質の問題なんだな。僕はまずムーンライダーズのメンバーであり、その他にアーティストをプロデュースしたり、映像に音を付けるということであれば、CMの音楽を多数手掛けている。CMの現場でも私に求められるのは、音楽によって映像を盛り上げたりすることではないからね。だから音楽家でいえばベートーベンやワーグナーではなく、ドビュッシーやサティの方向だよな、言うなれば。

だから僕にとって『MOTHER 2』の仕事は非常にやりやすかったし、これまでも他のゲームミュージックの仕事はしてないでしょ。…依頼もこないけど(笑)。

クリアした人から、この5年間の音楽での流行がすべて盛り込まれてますね、って言われるけど、そうかもしれないな。スタートしたのはアンビエントハウス華やかりし頃で、雨の音とか、鳥の声、ドアのノックとかアンビエントな音をとり入れようと考えてたりね。

グラフィックを見ながら音楽を当てはめる、という極めて映画音楽的な作曲をした『1』に対して、『2』はシナリオを読んだ段階で作曲しはじめたんだ（＊5)。シナリオという大きな地図にのっとって「こういう感じかな」と手探りしつつ、完成したのは全部で150曲！だから捨ててしまった曲は多いよ。捨てる捨てな

(＊5)「2」はシナリオを読んだ段階で――ゲームの発売に先がけて、93年秋に発売された「オーケストラによるゲーム音楽コンサート3」(ソニーミュージックエンタテインメント) で「BECAUSE I LOVE YOU」が発表された。

いの選択は田中さんにおまかせした。「こんな感じの曲が必要です」「あの感じの曲はいらなくなりました」「また別のこんな感じの曲が必要になりました（笑）」。そんなやりとりを2～3年やっていたのかな。シナリオに手が加わり、さらにグラフィックを描き直したりすることによって、“待ち”が生じるんだな。そんな待ちの間に音楽の流行の移り変わりは盛り込まれていった。「流行を積極的に取り込もう」という意思の元に制作してたわけじゃないけど、もしプラスに作用してるとしたら、4年もの制作期間は無駄じゃなかったね（笑）。

実作業はハードの研究からスタートした。この音は使える、いや、使えんと延々と検証していくわけだ。そうやってる間にサンプリングのファクトリーが出来あがっていく。それからしばらくは、エイプの一角にある音楽工房にこもる日々。僕がキーボードで弾く曲を、2メートルと離れていない場所にいる田中さんがコンピュータに入力していく。『1』の時はまだゲームの存在自体が守秘事項だから、京都から田中さんが僕の自宅に毎週2、3日、通って来てくれてたんだけどね。

時がたって、僕の使用しているMAC



の音楽ソフトと田中さんのコンピュータが互換性を持つようになったから、フロッピーだけが東京、京都間を行き来するようになった。ハードの進化のおかげで、必ずしも同じ空間にいなくてもコラボレートが可能になったわけ。データのやりとりさえすればいいんだから。フロッピーに入力した曲が田中さんにアレンジされて戻ってくる。その曲をまた僕がアレンジし直して、京都に送り返すと。

けれど、これは決して目新しい方法ではなく、ムーンライダーズのアルバムと同じやり方だったりするんだ。たとえ同じ空間にいたとしても、オレ、田中さんの打っているデータ全然わかんないもん（笑）。画面に譜面が出ているわけじゃな



いしさ。まあ、かれこれ制作に費やした4年の歳月の中で、ハードの進化も利用した、ということだね。

サントラは基本的にノーアレンジそれだけのクオリティなんだ

あとさ、サンプリングをふんだんに使っているね、このゲームは。オープニングのギターソロ（＊6）に始まって、ネーム入力時の「OKすか？」とかね。あれは糸井さんの声をサンプリングしたものなんだけど。それとここまでノイズがひしめくゲームミュージックは他にないかもしれないな。うん、結構、ノイズに命懸けた。ノイズの中にテクノ的サウンドがかいま見えたり。発信音や電波音とか現実音が音楽の中に入りこんだり。ドコドコ砂漠のラジオから流れる音楽（＊7）なんて、その最たるもんだよ。

あまりにも時間たっちゃってるから、誰がどの曲作ったか、てのはあんまり覚えてない（笑）。CD（＊8）の打ちあわせで、「これオレの曲だよな」って確認とったくらいだから（笑）。

HOTELで流れるBGMも好評だけど、あれはオレの曲じゃない（爆笑）。「いいよなー、この曲。才能あるな」とひとりで悦に入ってたんだけど、確認してみたらなんと田中さんの曲だった。

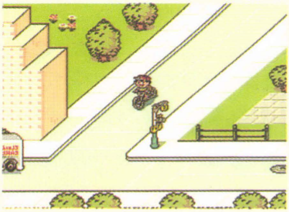
CDは監修のみ。プロデューサーとしてしか関わってない。内容はね、最初にも話した通り、スーパーファミコンの音源で十分もつと判断しているからそれをそのまま収録する。別リミックスの曲もあるけど、それは専門の人に発注してさ。基本的にはノーアレンジでいくつもり。

そうすれば予算もかからないし（笑）。前作のCDはお金がかかりすぎた（笑）。こんなにお金かけていいのかなっていうくらいの予算を使って。あんな贅沢なアルバム作りは、もう生涯二度と無いかも

（＊6）オープニングのギターソロ——最後のキャストロールにはH・D　SEEGEERとクレジットされている。

（＊7）ドコドコ砂漠の——ラジオから流れるのは前作のアベント砂漠に流れた曲。このように『2』では前作でお馴染みの曲がリメイクされて再登場している。ネスの生家に流れる『POLYANNA』、フライグマンのテーマなどは気づきやすい。

（＊8）CD——オリジナル・イメージアルバムと題され、「PSI ミックス」を含む全24曲収録。



▶慶一さんお気に入り
自転車のテーマだ

しれない。ロンドン録音。オーディションによって、ボーカリストを選出。ほんとに豪華なレコーディングだったなあ。そう言った意味でも『MOTHER』には感謝してますよ(笑)。それで知り合ったミュージシャンも多いしね。

1ハードにつき1タイトル こんなゲームどこにもないよ

聞きどころ、ですか。

一番好きなのは、自転車の曲だね。これは開発初期の頃に作った曲で、自分で言うのも恥ずかしいし申し訳ないけども、名曲だよ(笑)。ゲーム中は必要もないのに自転車に乗ってました(笑)。ただ、曲が聞きたいがためにね。

それと女性シンガー・ビーナスさんの曲。あれもいい曲だぜ(笑)。彼女の「アー」というボイスはエイプの女の子のサンプリングだけど、次の64ビットマシンになったら、一曲丸々歌うでしょうな。あとは『SMILES AND TERS』の"I MISS YOU"ね。実はアレ、オレの声なんだけど、OKがでるまで実に何回も取り直したことよ。最終戦闘の「グアー」という不気味なノイズもオレの吐息のサンプリングなんだけど、さすがにこれは誰もわからんだろうね(笑)。まっ、『MOTHER2』は値段の高い私の声がふんだんに盛り込まれているぜいたくなゲームでもあると言えるね。……冗談だよ(笑)。

もし『3』があるとしたら、ハードも64ビットに変化するし、ぜひやりたいね。この間もスタッフと「1ハード、1ゲーム」なんて話をしたけど、考えてみたら、とんでもないシリーズだよね(笑)

すずきけいいち
1951年 8月28日生まれ
東京都大田区生まれ。前身である『はちみつぱい』を経て、ムーンライダーズを結成。『青空百景』『A・O・R』などをアルバムを多数発表する。その他にもアーティストプロデュース、CM音楽の制作なども手掛けてる。

FINAL TOUR

スペシャルツアーへようこそ。ここまでは肉体とともに旅してきましたが、ここから先は魂だけの観光旅行となります。

過去の世界

「さいごの　ちからを　さずけましょう！」

（まぼろし老人）

サターンバレー

ネスの冒険のクライマックスは、サターンバレーを起点としたものとなりました。オネットまで隕石を取りにいったり、地底大陸の最低国のどうくつにどせいさんを助けにいったりして、そしてギーグが過去から攻撃していることをつきとめるのです。

そして、ネスは自分の体を機械にかえて、過去の世界へと移動します。ギーグと戦うために。ここを観光したいのなら、あなたも機械の体になり、スペーストンネルを使うしかありません。元に戻れる保証は、どこにもないですけど。



最終決戦が間近に迫る！



すべての鍵はオネットに



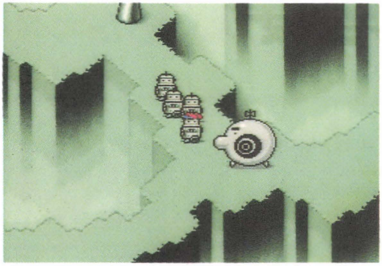
▲やがて過去と現在が交錯して……

太古のどうくつ

どせいさんが誘拐され、ここに連れてこられています。しかしギーグはここにはいません。ギーグは、この同じ場所の過去から攻撃してきているのでした。あとは、スペーストンネルを使って、ここから過去へと移動するしかなかったのです。ネスは、もう戻れないことを覚悟しつつ、自分の手でスイッチを入れました。

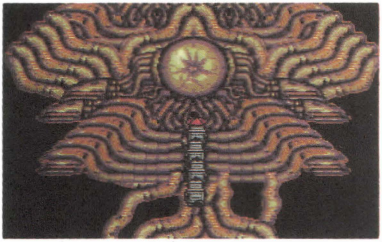
過去

過去の世界は、ギーグのところまで1本道。まっすぐ歩けば、それでギーグのところまで到達できたのです。赤い帽子をかぶり、ネスは進んでいきました。



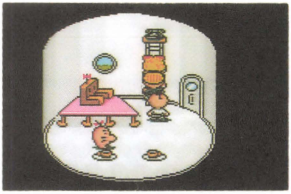
ギーグ

ギーグ。最後の戦いが始まりました。邪悪そのものになってしまったギーグを倒すには、純真な心が必要だったのです。



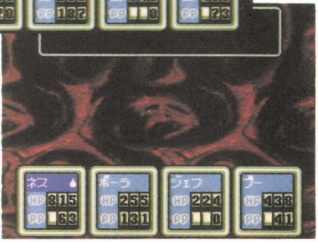
旅のエキスパートのあなたへ

機械の体になってしまったら、もうもとの世界へは戻れません。何度も言いますが、もとの世界でやり残したことがあったなら、サターンバレーで記録しておかなければダメですよ。



◀これは、サターンバレーでセーブするネスの姿。





ネスの戦い 完全チャート

ギーグを倒すまで

1. ギーグと対面。ポーキーとギーグをひたすら攻撃する ▶
2. ポーキーが捨てゼリフとともに消えたら「祈り続ける」こと ▶
3. 世界の人々の祈りが届いても、さらにずっと「祈り続ける」 ▶
4. あなたの祈りが届けば、ギーグを倒すことができるはずです

AFTER A TOUR

ギーグを倒し、この旅もいよいよ別れのときがやってきました。今までの思い出が胸によみがえります。

家路

「とりあえず　さよなら……　しんゆうたち」

(ジェフの言葉)

ギーグを倒して、ネスたちは現代の世界へ戻ってきました。辛かったけど、でも楽しかった旅は終わったのです。あとは、それぞれが、それぞれの家へ帰るだけ。別れのときがやってきました。

世界は平和になりました。ときは流れ、町の人たちがかけてくる言葉も、以前とは違います。ヒント屋も営業を終了しています。店そのものが変わってしまったところもあります。ネスは、家に帰るまでに、世界のあちこちをまわってみたと伝えられています。今まで気づかなかった新しい発見が、きっとどこかにあったのでしょう。











次の旅のご予約はお早めに

今回のツアーにご参加いただいたみなさま、長い間のお付き合い、本当にありがとうございました。ツアーはこれにて終了となります。

イーグルランドの田舎町からフォギーランド、スカラビ、魔境、地底大陸、そして過去の世界へと、めまぐるしいばかりの忙しさでしたが、きっと素晴らしい思い出が、みなさんの心の中に残っていることと思います。

もちろん、もう一度、このツアーにご参加いただきたいというのなら、わたしたちはいつでも歓迎いたします。違うところへ行くばかりが旅ではありません。たとえ同じ場所を訪れても、きっと今度は違う感動を味わえる。それが旅というものなのですから。

もしも次回は当ツアーではなく、自分の足だけで、もう一度同じルートを旅したいと決意なさったとしたら、当方としては悲しい部分もありますが、でも心から歓迎したいと思います。ルートを示されて旅行するときとは違い、細かいところまで味わうことのできる、素晴らしい旅になるだろうと信じています。

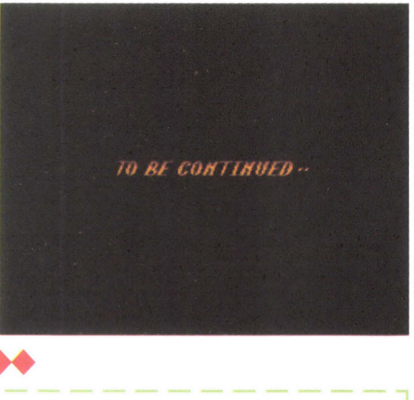
◆　◆　◆

ここでお知らせがあります。

当方が企画しました、この「MOTHER 2の旅」。たいへんご好評をいただきまして、次回の「MOTHER 3の旅」を企画することが決定いたしました。

それが来年のことなのか、2年後のことなのか、はたまた5年後になるのか、それはわかりません。

しかし、いつかきっと、みなさんと「MOTHER 3の旅」の中で出会えることを楽しみにしながら、当ガイドブックの終わりの言葉とさせていただきます。



「MOTHER 3」の旅★予約券

氏　名	年　齢	性　別
住　所		

◆注意◆
もしも応募者が多数になった場合は、抽選とさせていただきますのでご了承下さい。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

表紙デザイン　デザイン・ミックス
本文レイアウト　長嶋真一

任天堂マザー2最終攻略読本
大人のための決定版

定価980円（本体951円）
1994年（平成6年）12月1日　第1刷発行

編　著／ターニング・ポインツ

編集人／関根広司

発行人／須田　早

発行所／ジャパン・ミックス株式会社
〒107　東京都港区赤坂7-10-6
ストークビル赤坂201
営業部　03-5570-6211
FAX　03-5570-5812
編集部　03-5570-5811
英語対応　03-5570-5813

ISBN4-88321-156-8

ゲームの内容に関するご質問には、お答えできませんのでご遠慮下さい。

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
定価・発行日はカバーに表示しております。

ISBN4-88321-156-8

C0076 P980E

9784883211562

定価980円（本体951円）

1910076009809

MOTHER 2 ギーグの逆襲

これぞマザー2
攻略本の決定版!

旅行気分で
マザー2の
秘密がわかる!

糸井重里
コメント集

鈴木慶一
インタビュー掲載!

JapanMix ジャパン・ミックス